

ASOLI

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia!

#53

2,99
EURO

Anno V - N° 5 (53) • Maggio 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99

Rivista + Littlest Pet Shop n. 2 a € 2,99 in più ogni confezione

Play

generation

**12 PAGINE
DI GUIDA
DA STACCARE E
CONSERVARE!**

FINAL FANTASY XIII

» SPECIALE

GIOCHI SENZA CONFINI

Red Dead Redemption, Mafia 2, Yakuza 3 e il nuovo GTA!

» ULTIMISSIME

PS MOVE

Provati il nuovo controller PS3 e i giochi del lancio!

» A CONFRONTO

A TUTTA AZIONE

Kratos, Guerra e Bayonetta in una sfida da non perdere!

GUIDA ALL'ACQUISTO
150
GIOCHI PROVATI PER TE

KEN IL GUERRIERO

**LO ABBIAMO
GIOCATO!**

Con *Fist of the North Star*, il maestro di Hokuto guida una nuova invasione di titoli giapponesi su PS3, PS2 e PSP!



Da conservare nella custodia del gioco!

LE ULTIME NOVITÀ

Super Street Fighter IV • Resonance of Fate
Moto GP 09/10 • GTA Episodes From Liberty City
Prison Break: The Conspiracy • Yakuza 3

IN ARRIVO

Ghost Recon: Future Soldier • Skate 3 • Blur
Nier • Dead to Rights: Retribution • Lost Planet 2
Test Drive Unlimited 2 • True Crime Hong Kong



EDIZIONI
MASTER
www.edmaster.it



9 771827 610000

00053

Pagina mancante (pubblicità)



PAGINA
14



PAGINA
88



PAGINA
53

REPORTAGE. Open World. Un'analisi a 360 gradi sui titoli free roaming. *Red Dead Redemption* o *Mafia 2* sono solo alcuni esempi...

A CONFRONTO. Giochi d'Azione. Kratos, Guerra, Dante, Nero, Bayonetta, Ryu Hayabusa... Gli eroi più amati si sfidano nell'arena di PlayGen!

GUIDE & TRUCCHI. Final Fantasy XIII. Così grande che nell'allegato... non ci stava! Non perderti neanche un segreto con la prima parte della guida, da staccare e collezionare!

SONDAGGIO



EDITORIALE COSE DELL'ALTRO MONDO (UATTÀ!)

Il Giappone, per noi tutti, popolo della tribù di PlayGen, è un po' la terra promessa. Che poi ci che l'ha promessa? E quando ce la porta? Boh. Dicevamo: dal Giappone vengono le portentose console della famiglia PlayStation e alcuni dei giochi più amati tra quelli che ci facciamo girare sopra. Ci hai mai pensato? Fallo: senza Giappone non avremmo *Metal Gear Solid*, non avremmo *PES* (e, di conseguenza, anche il *FIFA* di oggi), non avremmo *Final Fantasy* e tantissimi altri capolavori ideati all'ombra del monte Fuji. Che poi in realtà il Fujiyama è lontanissimo da Tokyo e non ti dico proprio da Osaka, ma vabbè. Non divaghiamo. Proprio di giochi tipicamente giapponesi si occupa lo speciale più corposo di questo numero primaverile della tua rivista preferita. La ciurma di PlayGen è salpata alla volta dei mari del Giappone, per pescare le migliori perle in uscita per PS3 e PSP (ma anche PS2, eh). Giochi come quello di Ken il Guerriero, personaggio simbolo della generazione di chi scrive e di milioni di ragazzi cresciuti sognando di riuscire a praticare sui propri nemici delle medie i colpi della scuola di Hokuto. Tipo: uattà, e sei morto. Per il resto, qui nella PlayGen Tower ci si prepara spiritualmente per uno degli E3 più attesi di sempre, con una vagonata di annunci che già si intravedono in lontananza nell'aria frizzantina di primavera. Il che tradotto vuol dire che non vediamo l'ora di rimetter mano al Move, dopo il primo contatto alla GDC, e di sapere quali titoli da paura giocheremo da qui al prossimo autunno. Dopo qualche mese di relativa calma, ci si prepara insomma nuovamente alla bagarre. Noi siamo pronti: muscoli tesi, mente sgombra, sopracciglio lievemente inarcato. Sì, alla Kenshiro, ma senza quei vestiti tamarri addosso. Love & peace, gente. ○

Alessandro Aprea



PAGINA
26

IN COPERTINA Fist of the North Star

Il picchiaduro del leggendario Ken il Guerriero fa da apripista alla nuova invasione di titoli nipponici, da *The Last Guardian* a *Demons Souls*, *Majin* e tanti altri!

» ULTIMISSIME	04
» REPORTAGE	
Repo Open World	14
Giochi made in Japan	24
L'azione secondo Activision	40
» RECENSIONI	45
PS3	
BlazBlue: Calamity Trigger	65
GTA: Episodes from Liberty City	20
History: Great Battles Medieval	76
Karaoke Revolution	76
MotoGP 09/10	46
Prison Break The Conspiracy	50
Resident Evil 5 Gold Edition	77
Resonance of Fate	50

Scene it? Ciak! Si gira!	76
Super Street Fighter IV	48
Yakuza 3	18
PSP	
Dante's Inferno	68
Eye of Judgment	69
Half-Minute Hero	76
Puzzle Chronicles	64
Silent Hill Shattered Memories	74
SOCOM Fireteam Bravo 3	70
» GADGET	79
» PLAYSTATION STORE	82
» ZONA PS2	86
» A CONFRONTO	
Giochi d'Azione	88

» LINEA DIRETTA	94
» GUIDA ALL'ACQUISTO	98
» IN ARRIVO	
Blur	111
Dead to Rights Retribution	110
Lost Planet 2	106
Last Rebellion	109
Nier	108
Skate 3	112
» TEMPO LIBERO	113

■ Nei panni del mago guerriero *Nier*, dovrai salvare il mondo e tua figlia dal terrificante virus Black Scrawl.





■ Abbiamo provato PlayStation Move con diversi titoli, tra i quali il nuovo **SOCOM**.



PLAYSTATION MOVE PS3 SONY AUTUNNO

È ora di muoversi con PlayStation Move!

ABBIAMO PROVATO IL NUOVO CONTROLLER SONY E I PRIMI GIOCHI

Nel corso della Game Developers Conference di San Francisco, Sony ha finalmente mostrato al pubblico il suo nuovo controller, Move, e una parte della line up che lo accompagnerà nei negozi, tra ottobre e novembre. Al termine della presentazione, stuzzicata la curiosità con video e dimostrazioni pratiche delle possibilità del controller, Sony ci ha invitati a provare il tutto in privato, tra uno snack e una chiacchiera con gli ingegneri responsabili del progetto. L'impressione che ne abbiamo ricavato è estremamente positiva: avere in mano due periferiche dalla risposta ricca e precisa come quella offerta da PlayStation Move è davvero soddisfacente. Siamo molto lontani dal senso di precarietà e imprecisione tipico dell'accoppiata Wiimote + Nunchuck e chiunque abbia provato ad affrontare con un minimo di "serietà" l'evento dedicato alla bo-

xe in *Wii Sports* dovrebbe aver ben capito quel che intendiamo. *Motion Fighters* e *Sport Champions* (in particolare il minigioco "gladiatorio") nonostante lo stato di lavorazione arretratissimo, offrono ben altra risposta e versatilità: le due braccia si controllano in maniera perfetta e indipendente, con una risposta ai comandi molto precisa e una facilità di controllo sorprendente. In qualche caso ci è parso di rilevare qualche problema di ritardo nella risposta o occasionali, minime incertezze, ma le potenzialità rimangono molto ampie, e la sensazione generale è di grande precisione. Precisione che, più che con le numerose raccolte di minigiocchi, abbiamo messo alla prova con *SOCOM 4*, il più atteso dei titoli che supporteranno il Move nelle sue piene potenzialità. Avendo un minimo di familiarità con il Wiimote Nintendo, non abbiamo avuto grossi pro-

blemi di adattamento, visto che l'impostazione è sostanzialmente identica: si punta con il Move, ci si muove con lo stick analogico del Subcontroller, si spara con il grilletto. Altri comandi riguardano le coperture (grilletto del Subcontroller), le granate (●) e gli ordini da dare ai compagni di squadra (la croce direzionale). Il tutto funziona sorprendentemente bene e la precisione con la quale si gestiscono mirino e inquadratura è davvero notevole. Non si apprezza alcun tipo di lag e la sensazione, anche per i veterani della saga, è di giocare un "vero" *SOCOM*, non una versione semplificata per nonne e cuginette. La facilità con la quale il nuovo sistema di controllo è stato adattato a un titolo complesso come *SOCOM 4* lascia ben sperare per il futuro supporto. Non resta che vedere come si muoveranno gli sviluppatori. ●

» TUTTO SOTTO CONTROLLO

La prima cosa che ci ha colpiti è stata la leggerezza dei controller, inizialmente addirittura spiazzante considerato che all'interno c'è una mole di tecnologia incredibile (accelerometro, giroscopio e magnetometro). I tasti sono disposti tutti in modo ergonomico, con una serie di tasti frontali (tra cui il nuovo tasto "move"), e un grilletto sottostante a lunga corsa molto comodo.

Il Subcontroller è anch'esso dotato di un grilletto analogico nella parte inferiore, mentre sulla parte superiore trovano posto uno stick analogico, una croce direzionale e i quattro tasti "classici" del DualShock.



Sul frontale troviamo anche il tasto PS e i quattro controlli di base: cerchio, quadrato, croce e triangolo, più Select e Start posti ai lati dell'impugnatura.

Per limitare l'impatto sulle prestazioni della console, il massimo di controller supportati è quattro: due giocatori con entrambi i controller, o quattro con il solo Move.

Non c'è sensore di movimento nel Subcontroller, a differenza del Move che lo ha integrato.



I due controller sono wireless, e presentano ambedue una porta USB con cui, probabilmente, ricaricarli ed effettuare la connessione alla console.



Il ping pong è solo uno degli eventi di Sport Champions. Si tratta di una delle demo che più di ogni altra ha permesso di apprezzare la precisione del controller.



Tanto EyePet che LittleBigPlanet riceveranno aggiornamenti che introdurranno la compatibilità con il Playstation Move.



Motion Fighters ha mostrato (con qualche affanno in termini di velocità di risposta) le potenzialità di un picchiaduro che supporti il Move.



The Shoot! è il primo sparattutto con light gun (virtuale, ovviamente) disponibile. Incrociamo le dita per un revival del genere...

IL TERMOMETRO



I NUOVI SPOT SONY

Negli USA, l'immaginario dirigente Sony Kevin Butler è protagonista di spot esilaranti, mentre qui in Italia si sono visti cartelloni elettorali con volti familiari. Bella mossa.

L'ATTESA PER L'E3

Da qualche settimana stanno cominciando ad arrivare in redazione gli inviti per eventi e presentazioni legate a diversi titoli "piuttosto interessanti". Ci sarà da divertirsi...

LA FEBBRE DEI MONDIALI

A poche settimane dall'inizio dei mondiali di calcio, EA Sports lancia il gioco ufficiale. E casomai non bastasse, stiamo per partire per Vancouver per provare il nuovo FIFA...

USATO INSICURO

Sempre più publisher, nel tentativo di scoraggiare il mercato dell'usato, limitano il download dei contenuti o l'accesso alle modalità online al primo acquirente della copia di un gioco. Strategia discutibile.

SALVATE IL PINGUINO

No, Sony, no. Ma proprio no. Togliere a PS3 il supporto a Linux per "difendere la console dalla pirateria" ha senso come amputare una gamba a uno che ha preso una storta alla caviglia...

LA LUCIDITÀ DI KOJIMA

Cameo di Snake in Monster Hunter, legami di Peace Walker con Assassin's Creed e Front Mission Evolved... Insomma: il solito, sveltissimo, inarrestabile Kojima. Ma noi lo amiamo così.



CULTURA ORA

GIOCHI PS3

NOMURA, RE DI CUORI

In un'intervista apparsa sulla stampa giapponese, Tetsuya Nomura si è lasciato andare ad alcune indiscrezioni circa il futuro di *Kingdom Hearts*. Stando all'artista nipponico, l'uscita dell'atteso terzo capitolo della saga dipende dal prossimo *Final Fantasy Versus XIII*, il che lascia supporre che i due giochi condividano lo stesso team di sviluppo. Nomura ha inoltre affermato che *Kingdom Hearts 3* non sarà il capitolo conclusivo e di essere al lavoro su altri due *Kingdom Hearts*, uno dei quali verrà annunciato durante quest'anno. ●



NOVITÀ PS3

ALMA TORNA A SPAVENTARE

Dovrebbe ormai mancare pochissimo all'annuncio ufficiale del terzo episodio della serie di sparatutto horror *F.E.A.R.* La trama, a giudicare dai primi art work trapelati, coinvolgerà nuovamente Alma e un Paxton Fettel in versione zombie. A quanto pare il titolo scelto da Monolith, con un giochino alfanumerico "che piace tanto ai giovani", sarà *F.3.A.R.* ●

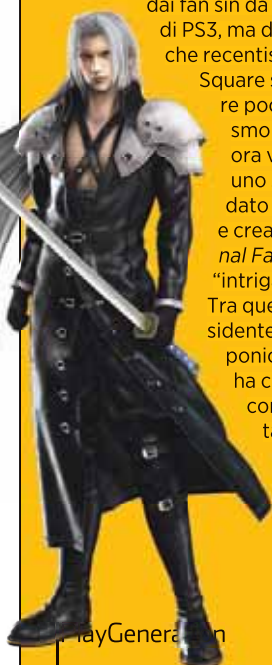
GIOCHI PS3

SQUARE INTERESSATA A REMAKE DI FF VII

Il remake del settimo episodio della saga di *Final Fantasy* è richiesto a gran voce dai fan sin da prima del lancio di PS3, ma dichiarazioni (anche recentissime) dei vertici

Square sembravano lasciare poco spazio all'ottimismo. Il progetto sembra ora vedere a sorpresa uno spiraglio di luce, dato che diversi dirigenti e creativi della casa di *Final Fantasy* si sono detti "intrigati" dall'idea.

Tra questi vi è anche il presidente dell'azienda nipponica Yoichi Wada, che ha confermato di stare concretamente valutando l'ipotesi di un remake. Resta da vedere quando e su quale console verrà realizzata... ●



SCONTRO TRA TITANI PS3 AZIONE/AVVENTURA NAMCO BANDAI PRIMAVERA

Sfida agli dei dell'Olimpo

ARRIVA IL GIOCO TRATTO DAL REMAKE DI "SCONTRO TRA TITANI"

Con il film già nelle sale, si prepara ad arrivare nei negozi l'immanicabile trasposizione per console del remake di "Scontro tra Titani", lo storico film del 1981 ispirato alle avventure di Perseo. Il gioco segue da vicino la trama del film, che vede l'eroe mitologico impegnato nel tentativo di salvare la bella Andromeda, affrontando i mille pericoli e le terrificanti creature, dai grifoni a un enorme kraken, posti sul suo cammino da Zeus e Ade. Le meccaniche, prevedibilmente, si

profilano molto simili a quelle del re dell'azione mitologica su PS3, *God of War III*, con tanto di modalità in cui affrontare tutti i boss del gioco. In più, sarà disponibile un'opzione multiplayer per due giocatori in cooperativa. La data di uscita non è ancora stata resa nota ufficialmente al momento di andare in stampa, ma non dovrebbe tardare troppo dopo l'uscita del film. ●

■ Perseo, l'eroe della mitologia greca, deve salvare Andromeda dalle grinfie di Zeus e Ade. Ma non sarà facile...

HUNTED: THE DEMON'S FORGE PS3 BETHESDA AZIONE DA ANNUNCIARE

Il nuovo volto del fantasy

BETHESDA REINVENTA IL GDR D'AZIONE

La casa di *Fallout 3* sta lavorando a un nuovo progetto che mescola le atmosfere di *Dragon Age* con il *Gears of War* per Xbox 360. Elemento peculiare del gioco sarà la sua impostazione cooperativa, che presenterà diversi incentivi alla collaborazione tra i due protagonisti, costituiti da un nerboruto guerriero e da una sensuale elfa. Il gioco presenterà una struttura lineare che alternerà esplorazione, combattimenti (anche contro boss) e risoluzione di enigmi. Peccato solo per l'assenza di una modalità split screen, e la scarsa gestione dell'equipaggiamento. ●



■ *Hunted: TDF* offrirà un sistema di copertura simile concettualmente a quello di *Uncharted*.

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD PSP CAPCOM SPARATUTTO DA ANNUNCIARE

Di nuovo a caccia di mostri

PRESENTATO IN GIAPPONE IL TERZO MONSTER HUNTER PER PSP

Monster Hunter è una delle miniere d'oro di Capcom, con oltre 11 milioni di unità vendute a livello mondiale, gran parte delle quali su PSP. Non stupisce quindi l'annuncio di un quarto episodio per la console portatile Sony, la cui uscita è prevista in Giappone entro la fine del 2010. Poche sono le informazioni diffuse circa il gioco, a parte che vedrà rinnovati bestiario e meccaniche cooperative. Pressoché scontata l'uscita in Europa, visto il recente impegno promozionale di Capcom sulla serie. ●



■ Il miglioramento del *Felyne Comrade* dovrebbe assicurare un compagno virtuale più reattivo.



■ L'uscita del gioco sarà preceduta da un cortometraggio dal vivo di 20 minuti, come già accaduto con *Assassin's Creed II*.



GHOST RECON FUTURE SOLDIER PS3 UBISOFT SPARATUTTO AUTUNNO 2010

Alle soglie della fantascienza

GHOST RECON SEMPRE PIÙ VERSO IL FUTURO

Dopo mesi di indiscrezioni arrivano le prime informazioni ufficiali circa il quinto capitolo di *Ghost Recon*. Ambientato in Russia e Norvegia, il nuovo episodio vedrà i quattro "fantasmi" di Ubisoft impegnati a sventare l'ennesimo complotto terroristico avvalendosi di equipaggiamenti all'avanguardia quali invisibilità, lanciamissili installati sulla spalla e minidroni da combattimento. Uno scenario fantascientifico che potrebbe non piacere ai puristi della saga, i quali si auguravano un ritorno alle origini realistiche dei primi episodi. Il gioco includerà modalità in singolo e multi-gioco di cui tuttavia si ignorano ancora i dettagli. ●



■ La nuova armatura dei *Ghost* è ispirata alle tecnologie più avveniristiche delle forze armate occidentali.

IN POCHE PAROLE

» GIOCHI PSP

L'ESTATE CALDA DI PSP

Confermata per l'estate l'uscita di due tra i titoli più attesi per la console portatile Sony. *MGS: Peace Walker* vedrà la luce in Europa il 18 giugno, mentre su *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, Square Enix si è limitata ad annunciare un generico "estate 2010". Speriamo sia più precisa nei prossimi mesi. ●



» RUMOR PS3

LITTLE MOVE PLANET

La comunità dei fan di *LittleBigPlanet* è stata scossa dall'indiscrezione circa l'esistenza di un sequel compatibile con Move. Una notizia plausibilissima, vista l'acquisizione di Media Molecule da parte di Sony, ma che ufficialmente non ha trovato riscontro presso la casa nipponica. Non ci rimane che attendere e sperare... ●

» ANNUNCIO PS3

GUERRA TRA I GHIACCI

Snowblind (Baldur's Gate: Dark Alliance) ritorna al genere dei GdR d'azione con un nuovo titolo legato alla licenza de "Il Signore degli Anelli". Intitolato *La Guerra del Nord*, il gioco ricalcherà le meccaniche delle loro precedenti produzioni offrendo una modalità cooperativa fino a tre partecipanti oltre a numerose opzioni di personalizzazione dei protagonisti. ●

» RUMOR PS3

L'EPILOGO TAGLIATO

Il direttore dello sviluppo di *God of War III*, Stig Asmussen, è tornato sulla voce che circolava in Rete circa la possibile aggiunta di un sottofinale al suo capolavoro. Il contenuto della sequenza potrebbe riguardare una spettacolare battaglia contro un Titano. Asmussen ha precisato che, qualora venisse distribuito via PSN, questo contenuto aggiuntivo sarebbe gratuito. ●



» GIOCO PS3

IL "VERO" TOMB RAIDER

Dalla pagina di Facebook di *Lara Croft and the Guardian of Light* arriva la notizia che *Crystal Dynamics* starebbe lavorando a un secondo titolo dedicato all'archeologa pettoruta, destinato a diventare il nuovo capitolo ufficiale della serie. Notizia che rincuora i fan di Lara, preoccupati per l'inattesa direzione che sembrava aver preso la saga. ●

» GIOCO PS3

FINAL FANTASY FA ANCORA 13

Nel descrivere il complesso lavoro artistico e progettuale dietro *Final Fantasy XIII*, il produttore del gioco Yoshinori Kitase si è dichiarato propenso a realizzarne un sequel basato sullo stesso universo, così da concentrarsi solo sulla realizzazione della trama. Questo espediente è stato usato in passato per creare il discreto *FF X-2*... ●



» ANNUNCIO PS3

CODEMASTERS GIOCA (ANCORA) SPORCO

Gavin Cheshire, vicepresidente di Codemasters, ha annunciato che il team britannico sta lavorando alla terza edizione di *Colin McRae Dirt*, promettendo cambiamenti radicali rispetto alla formula di gioco del precedente episodio. Che ritorni all'impostazione simulativa dei primi *Colin McRae*? ●

» ANNUNCIO PS3

E3 INCERTO PER FF VERSUS XIII

Intervistato dalla rivista giapponese Famitsu, Tetsuya Nomura ha espresso dubbi circa la possibilità di presentare *Final Fantasy Versus XIII* durante il prossimo E3. La ragione del ritardo sarebbe da attribuire alla rappresentazione della mappa di gioco. Inizialmente disegnata sullo stile dei primi *Final Fantasy*, con il protagonista visualizzato tramite una miniatura, è stata poi modificata ispirandosi a un non precisato altro capitolo della saga. Per avere maggiori informazioni dovrai probabilmente attendere fino al prossimo TGS... ●



PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE

Sul nostro forum si è scatenata questo mese una lunga e accesa discussione a proposito della longevità dei giochi, e del metro di giudizio da utilizzare per valutarla. Le opinioni espresse, come sempre, sono state numerose e talvolta in forte contrasto, ma tutte molto interessanti. Vieni a dire la tua sul forum!



Ragazzi, ho visto il voto dato a *God of War* sull'ultimo numero e mi sembra eccessivo. Non metto in dubbio la qualità del gioco ma ho visto la longevità e sono solo 8-10 ore. Non vi sembra esagerato spendere 70 euro per giocare così poco anche se a un bel gioco? A me verrebbe male dopo un'ora pensare "Ecco, mi sono giocato 7 euro"...

POLMO



Per me qualsiasi gioco non vale 70 euro, neanche *Metal Gear Solid 4*...

PLAYER



Quoto! Io al massimo ne spenderei 60, e l'ho fatto solo con titoli come *AC 2*, *Modern Warfare 2*, *Uncharted 2*...

TRIFIZ



Troppo alto, troppo basso... decidetevi... Tutti i giochi costano 70 euro appena usciti, se è troppo aspetta un calo di prezzo. Come faccio spesso anche io.

RYONARUSHIMA



Ho fatto un confronto: il voto alla longevità di *GoW III* era 90 con 8-10 ore, in confronto a *Final Fantasy XIII* era 93 con 50 ore, bella differenza! Probabilmente la redazione avrà valutato il gioco per la qualità delle ore, perché altrimenti *Final Fantasy XIII* a longevità avrebbe ricevuto 450 (che è impossibile), ci hai pensato? Poche ma buone!

DIABLOSI1996



Certo che qualsiasi cosa si faccia è difficile accontentare tutti... a questo punto proporrei di abolire il voto su playgen... Comunque, per me è un bel gioco e per il suo genere, ha una longevità sufficiente. 70€? Non c'è modo di spenderli meglio!

KUROSAKI ICHIGO



No: *God of War* si è preso 90 perché un action che dura 8-10 ore, ed inoltre è rigiocabile, merita 90. Invece *Final Fantasy* è un GdR, e i GdR in media durano sulle 40 ore (trama principale), quindi *FF* che ne dura 50 merita 93. Il voto di *God of War III* secondo me è giusto, perché in tutti gli altri aspetti è uno dei migliori giochi di questa gen, e, come ho già detto, 8-10 ore sono abbastanza per un action.

BLACK DRAGON 91



Quoto, bisogna differenziare da genere a genere!

TIKKIO91

IL POST DEL MESE

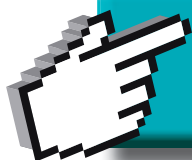


Salve redazione, per me *God of War III* meritava 98, ora vediamo perché. Avete detto voi stessi che è praticamente perfetto in ogni comparto: tecnico, audio, grafico... inoltre, il gioco, presenta un'ottima giocabilità rivelandosi divertente e immediato grazie anche ai controlli, totalmente azzeccati. Ora le uniche pecche, se così si possono chiamare, sono: 1) La longevità. Cosa ci si può aspettare da un *GoW*... di solito questi tipi di giochi hanno sempre una longevità limitata, non la si può paragonare a quella di un GDR. Comunque il gioco è rigiocabile, sbloccando nuove difficoltà e cercando oggetti segreti. Ah sì, non dimentichiamoci delle sfide dell'Olimpo; 2) Nessuna innovazione tecnica. Beh, perché dovrebbe essere un difetto, in parole spicciole è "perfetto" così, come lo sono stati *GoW* e *GoW II*. Non lasciare la strada vecchia per quella nuova, soprattutto se la strada vecchia è ancora ottima e innovativa. Sarei felice di sentire vostri commenti

GIANLUCA

Riguardo le obiezioni concrete (il discorso puramente numerico lo lasciamo a voi): la longevità è ridotta anche secondo gli standard del genere. Per quanto accecati da tanta bellezza e intensità, dobbiamo mantenere un minimo di rigore nel valutare il gioco, e 10 ore per finirlo a livello hard completando tutte le sfide è davvero pochino. Inutile nascondersi dietro un dito: *GoW III* non ha né il sistema di combattimento di Bayonetta, che può essere approfondito a volontà una volta finito il gioco, né i segreti e gli extra "avventurosi" di un *Darksiders* (nel corso della prima tornata abbiamo trovato un buon 90% degli oggetti nascosti). Detto questo, dobbiamo sottolineare che in omaggio al principio "meglio intenso e breve che lungo e noioso" cui ci siamo sempre ispirati, la longevità ridotta non ha avuto gran peso in sede di voto. Ad avercene, di giochi brevi, se fossero tutti come questo. Ci siamo limitati (doverosamente) a segnalare nel corpo della rece. Quanto alla mancanza di innovazioni, sicuro di aver letto con attenzione? "È vero che non ci sono grandi innovazioni, ma è altrettanto vero che, come già in *Un-*

charted 2, la formula non ne sente il bisogno. Ogni aspetto del gioco funziona a meraviglia". Peraltro questo è un principio che abbiamo applicato più volte nel corso delle nostre recensioni. Non è necessario reinventare a ogni gioco la ruota. Se la formula funziona, e il gioco è come questo, non abbiamo nulla a pretendere. E infatti, al pari della longevità, la cosa ha pesato relativamente poco. ●



PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCARE.



LA COLLEZIONE



■ Uno schermo HD, meglio se bello grande, è fondamentale per godersi titoloni PS3 come *BioShock 2* in tutto il loro splendore...



SAMU SHINODA METTE IN MOSTRA UNA COLLEZIONE DI TUTTO RISPETTO, CON DIVERSI TITOLI INTERESSANTI (TRA CUI QUALCHE CLASSICO PSONE) E UNA GRAN BELLA POSTAZIONE.

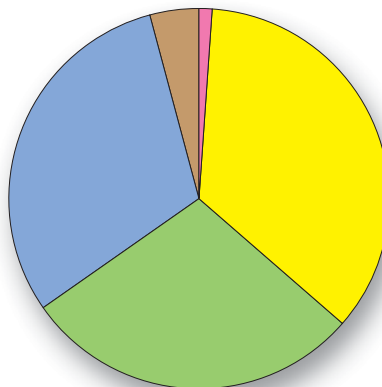


■ Una selezione più che discreta dei migliori titoli del catalogo PS3, tanti titoli PS2, qualche gioco PSP... e alcuni classici PSone.

■ Non si vive di sola PlayStation: la collezione di Samu Shinoda conta anche qualche titolo Nintendo.

IL SONDAGGIO

QUANTO VI IMPEGNATE PER UN PLATINO?



NERANONE UN PO'. Fosse per me i trofei potrebbero anche non esistere. **1,58%**

PRENDO QUELLO CHE VIENE. Io gioco per divertirmi come facevo prima dei trofei, poi si vedrà. **35,17%**

COMPLETISTA, MA NON COMPETITIVO. Prendo tutti quelli offline, ma non vado oltre. **28,97%**

PLATINATORE FOLLE. A costo di livellare 300 ore, avrò tutti i trofei, anche quelli online! **30,34%**

POSSEDUTO DAL PLATINO. Guide, pastette, hack e corruzione, ma quel platino sarà mio! **4,14%**



Quando gioco prendo quello che viene, l'interesse per il platino in un gioco per me è pari a zero!

VEGETA 5512



Compro solamente i giochi che mi piacciono ed è appunto per questo mi piace completarli al 100%. Tuttavia se

ci si trova davanti a giochi come *LittleBigPlanet* o *PES 10* in cui il platino, e i trofei in generale, non dipendono dall'abilità del giocatore ma da un amico che ti deve donare un cuoricino oppure da fare non uno, non due, ma ben dieci anni di Campionato Master, me li lascio scivolare via senza troppi problemi.

PLAYMAN

LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

Continuano ad aumentare i partecipanti alla nostra classifica. Se le posizioni di testa sono sostanzialmente stabili, a centro classifica l'attività platinatoria ferve, con diversi avvicendamenti. Grande protagonista questo mese è stato ovviamente *God of War III*, in parte per l'indiscutibile valore, e in parte per la non eccessiva difficoltà dei suoi trofei.



1. ALTAIRO_O - Trofei 1988
Livello 15 - 56%



2. KURUSCI - Trofei 1830
Livello 15-44%



3. LEON - Trofei 1809
Livello 15 - 30%



4. THOMASUD - Trofei 1735
Livello 15-01%



5. ANAKIN_96 - Trofei 1675
Livello 14- 95%



6. DON_VITTORIO - Trofei 1337
Livello 14-35%



7. VIVALDI70 - Trofei 1433
Livello 14-01%



8. JOHANNATANI983 - Trofei 1178
Livello 13 - 71%



9. SUPERTAYO10 - Trofei 1199
Livello 13-70%



10. KANON85 - Trofei 1282
Livello 13 - 60%



11. RIKY-22 - Trofei 1143
Livello 13 - 58%



12. LORD_MIKELORE_S314
Trofei 1354 - Livello 13-43%



13. ANDREA8788 - Trofei 1033
Livello 13-42%



14. BOMBERMAN - Trofei 1232
Livello 13-37%



15. AMEDEO91 - trofei 1062
Livello 13 - 31%



16. SHARINGAN - Trofei 977
Livello 13-10%



17. DOMETAR - Trofei 1125
Livello 13-04%



18. SPAREGA - Trofei 981
Livello 13 - 1%



19. FRANK_93 - Trofei 981
Livello 13-01%



20. IL GIOCO È TORNATO
Trofei 915 - Livello 12-90%

RE ONLINE. SCOPRI NOTIZIE E CURIOSITÀ SU



■ *Split/Second Velocity* è un gioco di guida arcade incentrato su un bizzarro reality show "a quattro ruote" all'insegna della distruzione.



PS3 GUIDA DISNEY INTERACTIVE IMMINENTE

QUANDO LA VELOCITÀ DIVENTA SHOW

SPLIT/SECOND VELOCITY

L'esplosivo titolo di guida Disney promette di farti letteralmente mancare la pista sotto i piedi. E PlayGeneration lo ha provato per te.

Enormi scenari fatti apposta per essere stravolti e devastati, auto dotate di armi assurde ed esagerate... e un reality show da vincere. Già dalle premesse, si capisce subito che *Split/Second Velocity* non è il solito gioco di guida arcade, e che l'intento di Blackrock Studios nel crearlo è quello di regalare emozioni e di mettere al bando la noia. Si astengano, quindi, quelli che considerano la guida come un'opera d'arte, per i quali pennellare alla perfezione ogni curva è un punto d'onore. Se invece sei alla ricerca di qualcosa di insolito, immediatamente divertente e spettacolare ma che sia in grado anche di tenerti incollato a lungo allo schermo, inizia a scaldare i motori...

Come già accennato, la premessa di *Split/Second Velocity* è particolarmente insolita per un gioco di guida: non si tratta infatti di affrontare una competizione qualsiasi, ma di partecipare a un bizzarro reality show a quattro ruote all'insegna della massima spettacolarità, diviso in varie puntate con prove di diverso tipo, che si svolge non in una cornice urbana o su normali piste, ma in giganteschi scenari costruiti appositamente allo scopo e disseminati di ostacoli, oggetti in movimento, trappole e quant'altro. E che potrai allegramente far saltare in aria, come nei migliori (o nei peggiori) film d'azione, insieme ovviamente ai tuoi malcapitati avversari. L'ispirazione cinematografica di questo concetto è evidente anche

nell'aspetto grafico, con un'estetica di grande impatto ed estremamente realistica e colori ipersaturi, che da quanto abbiamo potuto vedere nel corso della nostra prova riescono a rendere in maniera davvero spettacolare quello che avviene sull'asfalto. Per una maggiore immersività, inoltre, l'interfaccia è completamente nascosta per la maggior parte del tempo, con elementi come la barra dell'energia che si fanno vedere soltanto quando serve. Il motore di gioco è una versione evoluta di quello già sfruttato nell'acrobatico *Pure*, e dovrebbe garantire una buona fluidità, anche se la versione provvisoria che ci è stata data in pasto necessitava ancora di un po' di ottimizzazione.

■ Sono disponibili diversi modelli di auto, ma tutti hanno in comune la possibilità di causare un bel po' di danni a scenari e avversari.

■ L'interfaccia di *Split/Second* è presente, ma invisibile per la maggior parte del tempo. Gli indicatori appaiono solo quando è necessario.

■ Il motore grafico di *Split/Second Velocity* è una versione evoluta di quello utilizzato per lo spassoso *Pure*.

E di cose, sull'asfalto, ne succedono davvero un bel po'.

Derapate, sorpassi e manovre azzardate varie permetteranno a te e ai tuoi avversari (che anche quando gestiti dalla CPU possiedono le tue stesse abilità, e riusciranno a darti un bel po' di filo da torcere) di riempire tre segmenti di una barra, di cui due azzurri e uno rosso. L'energia accumulata in questo modo potrà essere spesa utilizzando i Powerplay, eventi di vario genere che ti permetteranno di guadagnare terre-

In *Split/Second Velocity* dovrai partecipare a un bizzarro reality show a quattro ruote all'insegna della spettacolarità.

no e di mettere fuori gioco i tuoi avversari. Si va dalle esplosioni "semplici" a quelle che si ripetono regolarmente a ogni giro di pista, che ti costeranno solo uno o due segmenti della barra di energia, fino ad arrivare a eventi su vastissima scala (ponti che crollano, navi e aerei che si abbattano sulla pista, enormi pale meccaniche che spazzano via le auto...)

che al prezzo di svuotare una barra completamente piena sono in grado di spazzare via qualsiasi cosa vi si trovi coinvolta e modificare in maniera permanente (e devastante) il tracciato, creando addirittura percorsi alternativi.

Tuttavia, *Split/Second Velocity* non è basato unicamente su queste meccaniche, che com-



■ La modalità principale, *Race*, si poggia sull'uso dei Powerplay, "attacchi" speciali che hanno effetti devastanti sullo scenario.



■ Il modello di danni non era ancora definitivo nella versione provata, ma a detta degli sviluppatori dovrebbe essere molto realistico.

INIZIA LO SHOW

Split/Second Velocity è un gioco di guida dal carattere marcatamente arcade, dal ritmo serratissimo e con una serie di caratteristiche assolutamente uniche.



SPETTACOLO. *Split/Second* non è un torneo, ma un reality show. Per questo motivo, tutte le prove sono improntate alla massima spettacolarità.



POWERPLAY. Dopo aver caricato un'apposita barra, potrai spendere l'energia accumulata per causare esplosioni e altri eventi devastanti.



IA. L'intelligenza artificiale è veramente "cattiva", come abbiamo potuto sperimentare noi stessi. E ha in mano le tue stesse armi.

INTERVISTA A JASON RIED

Jason Ried è il Senior Producer di Split/Second Velocity, e nel corso dell'evento ha accettato di rispondere alle nostre domande.

PLAYGEN: Cominciamo dall'inizio: cos'è Split/Second? **JR:** Split/Second è, essenzialmente, un reality show. In pratica, i piloti che vi partecipano si trovano a gareggiare in percorsi costruiti appositamente per essere distrutti. Lo show è diviso in vari episodi, con sfide di vario tipo, e per passare a quello successivo dovrai prima guadagnare un numero sufficiente di punti.

PG: Ci saranno altre modalità oltre a quelle già menzionate? Se sì come saranno strutturate? (kristian-dal forum).

JR: La modalità principale è Race. Poi c'è Survival, Gara Rapida, e altre tre modalità che non possiamo ancora rivelare.

PG: Come vi è venuta in mente l'idea di un gioco di corse così "particolare"? (Manu The Best-dal forum)

JR: In realtà, è qualcosa a cui Blackrock pensava da diversi anni, ma all'inizio non avevamo la tecnologia per realizzarla. Abbiamo tratto ispirazione da un certo tipo di cinema d'azione, e alcune scene dei nostri film preferiti hanno aiutato a far crescere questa idea. Terminator, ad esempio, ha ispirato in particolare la presenza dei camion nella modalità Survival. Ma ce ne sono anche altri. Il Cavaliere Oscuro ad esempio, o Heat, o i film di Frankenstein.

PG: Cosa mi dici della IA? Ho notato che è davvero spietata.

JR: La IA ha esattamente le stesse possibilità del giocatore, e le sfrutterà sempre di più andando avanti nel gioco. All'inizio vogliamo assicurare divertimento puro e semplice, ma con il progredire del gioco gli avversari diventeranno molto più aggressivi.

PG: Cosa puoi dirmi del multiplayer? Come è bilanciato? Ci saranno le stesse possibilità?

JR: Il multiplayer è stato sottoposto a un'intensissima fase di testing, da parte di un gran numero di tester che venivano monitorati con grande accuratezza per garantire il massimo del bilanciamento. Da quello che abbiamo visto in questa fase, una caratteristica dei multi di Split/Second è quella di avere una competizione molto serrata, quindi posso affermare che anche giocando in compagnia si manterrà lo stesso ritmo della modalità in singolo. Con in più l'eccitazione di sentire gli avversari urlare in cuffia perché li hai appena fatti saltare in aria.

PG: Riguardo al modello di danni, non è ancora definitivo, vero?

JR: No, quello è ancora provvisorio. È quasi completo, ma nella versione che hai provato non hai potuto vedere cosa è in grado di fare il motore di gioco. Aspettati qualcosa di più spettacolare nella versione definitiva. Il nostro modello di danni prevede un gran numero di animazioni, il che garantisce risultati diversi di volta in volta, ed è qualcosa di cui andiamo molto fieri.

PG: Sbaglio, o non c'è il turbo?

JR: No, niente turbo. Abbiamo degli scenari enormi, in cui si verificano esplosioni, alcune delle quali programmate a tempo. Il turbo ci avrebbe creato problemi da quel punto di vista. In ogni caso, visto il ritmo serratissimo del gioco, ci è sembrato un elemento di cui potevamo tranquillamente fare a meno.

PG: Un'altra domanda, riguardo alle auto. Ho provato a spingere via gli avversari, ma non è per niente facile. Sono molto, molto stabili...

JR: Dipende molto dal tipo di auto e dalla sua posizione. Ovviamente, se è già sbilanciata da un'esplosione, sarà più facile. Quel tipo di manovra, comunque, non è fondamentale in Split/Second. Puoi tentarla, e ovviamente sarai ricompensato se ci riesci, ma non è centrale per le meccaniche del gioco come in altri titoli arcade. Il fulcro del gioco sono gli scenari e la distruzione che subiscono. E che causano.



■ A detta di Jason Ried, producer del gioco, il concetto alla base di Split/Second Velocity trae ispirazione dal cinema d'azione.



■ Nella modalità Survival dovrai resistere più a lungo possibile, evitando i barili esplosivi che cadono dai camion sulla pista.



■ Gli scenari di Split/Second Velocity sono completamente artificiali e creati appositamente per essere devastati con esplosioni e quant'altro.

Il livello di sfida è assicurato dalla presenza di una IA veramente spietata, che non si fa problemi a tentare manovre azzardate.

» pongono comunque l'ossatura della modalità principale, ma presenta un'offerta molto più varia. Ad esempio, nella modalità Survival, su cui era incentrato l'evento, i Powerplay non sono nemmeno presenti. Si tratta infatti di una modalità a tempo, nella quale percorrere un circuito al centro del quale si trovano dei camion carichi di barili esplosivi cercando di restare in gara più a lungo possibile. Questi cadono sulla pista a intervalli, causando danni diversi a seconda del colore (rosso o blu). Superare indenne un camion permette di guadagnare secondi preziosi per rimanere

in gara, e superarne tre aumenterà il moltiplicatore del punteggio, mentre andare a sbattere o restare coinvolto in un'esplosione significa perdere tempo e terreno. Esaurito il tempo, resterà in gara, ma basterà un singolo urto a porre fine alla corsa.

Le modalità presenti in Split/Second Velocity saranno sei in totale. Non tutte sono state ancora presentate, ma l'idea è quella di offrire la massima varietà e longevità possibili, evitando di riproporre le stesse meccaniche con poche varianti e mantenendo sempre alto l'in-

teresse del giocatore. Il livello di sfida è assicurato dalla presenza di una IA veramente spietata, che non si fa problemi a tentare manovre azzardate (che possono anche finire molto male) e a renderti la vita impossibile sfruttando tutte le risorse a sua disposizione, Powerplay compresi, come abbiamo potuto provare sulla nostra pelle nel corso della nostra partita. Partita che ci è sembrata decisamente incoraggiante, nonostante qualche difetto dovuto al fatto che si trattava di una versione provvisoria. Ma la fluidità non proprio perfetta e un modello di danni ancora troppo spartano non hanno minato la nostra impressione positiva su quello che ha tutto il potenziale di essere uno dei giochi di guida più divertenti dell'anno. ●



■ La barra dell'energia è divisa in tre segmenti, due blu e uno rosso. I Powerplay più potenti possono essere usati solo con la barra completamente piena.

Pagina mancante (pubblicità)

I PIÙ PROMETTENTI TITOLI OPEN WORLD IN ARRIVO SU PS3

LIBERTÀ O MUERTE!

Dopo i primi passi fatti da Rockstar Games su PS2, le nuove console hanno finalmente liberato i giocatori dalle catene dei limiti tecnici, permettendogli di vivere avventure "taglia XXL". Che si tratti di autostrade infinite da percorrere a tavoletta o di praterie da esplorare in cerca di bandidos, i "grandi spazi" hanno sempre avuto per i giocatori un fascino indiscutibile, permettendogli di vivere una nuova dimensione del divertimento. Per celebrare il lancio di due giganti del genere come Yakuza 3 e Episodes from Liberty City, che troverai recensiti nelle prossime pagine, eccoti una panoramica sulle avventure della libertà, in cui fare un po' quello che ti pare senza preoccuparti di leggi, confini, limiti o quant'altro.



RED DEAD REDEMPTION



MAFIA II



YAKUZA 3



GRAN THEFT AUTO



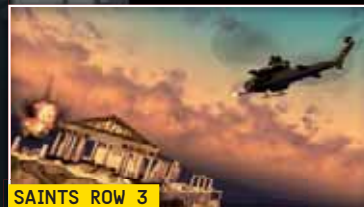
TEST DRIVE UNLIMITED 2



INFAMOUS 2



RED FACTION GUERRILLA 2



SAINTS ROW 3

■ **Non solo duelli, assalti e sparatorie:** nella modalità Free Roam ci sono persino sfide di caccia o di sopravvivenza. Queste ultime richiedono di trovare rare erbe curative.



PS3 ROCKSTAR GAMES AZIONE/AVVENTURA 21 MAGGIO

RED DEAD REDEMPTION

Dopo il lungo reportage dell'ultimo numero, torniamo a parlare del promettente titolo Rockstar concentrandoci stavolta sulla sua modalità multiplayer.

Una visita agli accoglienti uffici londinesi di Rockstar Games ci ha dato modo di provare, in netto anticipo sull'uscita del gioco, le modalità multiplayer di *Red Dead Redemption*. Le prime impressioni sono ampiamente positive: il gioco mescola i classici Death-match e Cattura la Bandiera con modalità meno consuete come la Gold Rush, una caccia a dei pesanti sacchetti d'oro, che vanno portati a destinazione con fatica e pericolosa lentezza, o il Gang Match, una variante del Cattura la Bandiera provata in un vasto e spettacolare territorio della Monument Valley. Qui l'azione si estende su una più larga scala, e cannoni e mitragliatrici Gatling aumentano lo spessore tattico

degli scontri. L'aspetto più interessante del comparto multiplayer è però di gran lunga la modalità Free Roam, che si propone di unire il meglio dell'esperienza "open world" offerta dalla modalità in singolo con soluzioni multiplayer che enfatizzano le dinamiche di squadra (16 giocatori al massimo). Il tutto senza trascurare spunti e sfide in stile GdR. In questa modalità momenti competitivi e cooperativi si susseguono senza soluzione di continuità, coinvolgendo spesso anche l'IA come terzo "attore" deputato al controllo di gang di banditi, da debellare senza pietà. Davvero interessante. ●



■ **I match vengono introdotti da un duello** in piena regola tra le due squadre. Un'idea geniale, fonte di grandi risate prima ancora che cominci il gioco vero e proprio.



■ **Eccezione fatta per qualche imprecisione minore**, il gioco è apparso solido e tecnicamente convincente anche in modalità multiplayer.

■ **Anche in multiplayer è previsto l'uso del Dead Eye**, pur senza il rallentamento del tempo, esclusivo alla campagna in singolo.

VAI AL SOMMARIO

■ **Mafia II** è una promettente avventura oper world ambientata nel mondo della mala degli anni 50.



PS3 2K GAMES AZIONE/AVVENTURA AGOSTO



■ La realizzazione tecnica è di ottima fattura, grazie anche al nuovo motore grafico creato da 2K Czech.

MAFIA II

2K Games porta su PS3 una crime story cupa e affascinante, ambientata in una metropoli degli anni 40.

Empire City, 1945: tornato in città dopo essere stato ferito in battaglia, Vito Scaletta trova ad aspettarlo una accoglienza ben diversa da quella che si sarebbe aspettato dopo aver servito il suo Paese. La guerra ha creato difficoltà per tutti, il crimine è dilagante, e la sua famiglia, ridotta in miseria, è stata costretta a contrarre debiti con degli strozzini per sopravvivere. Per far fronte alla situa-

zione, Vito cede alla tentazione della "vita facile" da gangster che gli viene prospettata dal suo vecchio amico Joe Barbaro, e comincia il suo cammino nel mondo del crimine... Comincia così *Mafia II*, secondo capitolo di uno storico "crime game" per PC convertito anche su PS2 nel 2004. Strutturalmente, il gioco mostra il lato migliore delle avventure free roaming: ampi spazi cittadini, una ambientazione affascinante, numerose e varie missioni (omicidi, estorsioni, intimidazioni e furti),

■ Joe Barbaro è un amico di vecchia data di Vito, che gli procurerà il congedo militare e lo introdurrà nel mondo della criminalità organizzata.



UN GIRO A EMPIRE CITY

Oltre a una trama ricca di situazioni emozionanti e colpi di scena, è l'ambiente in cui si sviluppa l'avventura a rendere unica l'atmosfera di *Mafia II*. A Empire City si possono trovare fedeli ricostruzioni di quartieri anni '50 in cui la vita scorre tranquilla, con mercati, passanti, auto e condizioni meteo variabili. Lo scorrere del tempo, tra giornate di sole e nevicate, sarà inoltre accompagnato da circa 250 canzoni d'epoca in edizione originale.



MANO LESTA. In situazioni tranquille, potrai scassinare una porta per introdurarti in un edificio.



LARGO! Nell'interagire con i cittadini potrai scegliere se mantenere un basso profilo o seminare il panico.



■ Nel corso delle missioni sarai spesso accompagnato da alcuni "amici" che ti forniranno fuoco di copertura.



e una storia di qualità narrata attraverso sequenze d'intermezzo che fungono da trait-d'union tra le fasi d'azione.

Grande protagonista del gioco è la splendida Empire City, un agglomerato urbano di 16 chilometri quadrati ispirato a metropoli come San Francisco, Chicago e New York. La ricostruzione degli edifici d'epoca, la quantità di comuni cittadini che affollano le strade, i diversi modelli di automobili e il variare delle condizioni climatiche contribuiscono, insieme a una colonna sonora

che comprende decine di brani d'epoca, a creare un'atmosfera unica e a immergere il giocatore nel mondo della mala statunitense dell'immediato dopoguerra.

La missione cui abbiamo preso parte ci ha visto affrontare in rapida successione un contrabbando di sigarette e un regolamento di conti che si è concluso con una sparatoria all'interno di un deposito di proprietà di un clan rivale. Un fugace "contatto" con le forze dell'ordine durante gli spostamenti ci ha permesso inoltre di

intravedere quali saranno le dinamiche "guardie e ladri", con la libertà di scegliere se pagare multe e contravvenzioni o scappare dando vita a un inseguimento. Ovviamente, sono le fasi d'azione pura il fiore all'occhiello di *Mafia II*. Imbracciata un'arma scelta nel ricco arsenale d'epoca, Vito si muove con estrema naturalezza nell'area di gioco, sfruttando un semplice sistema di copertura per abbattere i rivali senza farsi fare "un cappotto di legno". Il tutto con uno schermo sostanzialmente libero, in cui gli unici indicatori sono la mi-

nimappa e il contatore di munizioni. Con questa prova, *Mafia II* si conferma una delle avventure più attese del 2010, grazie alla sua trama ben congegnata, a una realizzazione tecnica di ottimo livello e di una struttura di gioco solida e coinvolgente. Non resta che attendere agosto, quando Vito Scaletta tornerà dalla guerra per sbarcare sulla tua PS3. ●



■ Fuggire dalla polizia per non pagare una multa può portare a un inseguimento con tanto di sparatoria.



■ L'arsenale a disposizione è piuttosto ampio e comprende vari modelli di fucili, pistole e bombe molotov.

VAI AL SOMMARIO



18

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
AMUSEMENT VISION
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,99
Testi
INGLESE
Parlato
GIAPPONESE
Risoluzione Massima
720P
Installazione
5054 MB
Giocatori
1 (2 NEI MINIGIOCHI)
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.SEGA.IT/GAMES/



■ **Yakuza 3** è un'avventura che combina azione, esplorazione e umorismo. Il suo maggior pregio, tuttavia, continua a essere l'incredibile ricostruzione dei bassifondi giapponesi.

LA MAFIA GIAPPONESE TI STA CERCANDO

YAKUZA 3

Il modo migliore per avvicinarsi alla Yakuza senza avere problemi è immergerti in questa saga, il cui terzo episodio arriva in Occidente dopo un lungo ritardo e con qualche taglio.

Con più di un anno di ritardo rispetto all'uscita in Giappone e solo dopo una lunga riflessione da parte di SEGA, finalmente possiamo godere anche in Occidente di **Yakuza 3**, terzo capitolo della saga di azione/avventura che ti impellerà fino al collo negli intrighi della

criminalità organizzata giapponese.

Come nei due capitoli precedenti, apparsi su PS2, **Yakuza 3** è un gioco che vede Kiryu Kazuma, un ex-yakuza, dedicarsi a una vita molto più altruistica quale direttore di un orfanotrofio a Okinawa. Purtroppo per lui, il passato spesso torna a bussare alla porta: una guerra tra bande per il controllo del Clan Tojo

ti obbligherà a ritornare alle tue vecchie abitudini e a frequentare di nuovo Kamurocho (una versione fittizia di una parte di Shinjuku, luogo d'ambientazione delle due precedenti uscite). Durante i dodici capitoli sperimenterai uno sviluppo abbastanza fedele alla serie: risse assortite e una certa libertà d'azione durante le missioni, sia principali che secondarie, nelle quali avrai a che fare con di-

versi personaggi poco raccomandabili. Tuttavia, anche se la struttura principale del gioco rimane intatta, nella sua trasposizione su PS3 tutto è stato migliorato: nuovi scenari, ben 133 missioni secondarie, nuovi minigiochi (circa 20) e novità come potenziamenti per le armi, visuale in soggettiva (con la quale potrai scattare delle foto e apprendere così nuove mosse) e intriganti inse-

» UNO YAKUZA NON VA MAI IN PENSIONE



1 IN GIRO PER LA CITTÀ. Come nei capitoli precedenti, non potrai guidare veicoli, ma in compenso potrai muoverti liberamente per i bassifondi.



2 COMBATTIMENTI BRUTALI. Si sviluppano in ambienti piuttosto piccoli e offrono novità come la possibilità di utilizzare oggetti come armi improvvisate.



3 SALIRE DI LIVELLO. Come nei giochi di ruolo, portare a termine missioni ti darà punti esperienza che ti frutteranno nuove tecniche e attacchi.

■ Kiryu Kazuma, come nei primi due capitoli, è ancora una volta il protagonista dell'avventura.



■ **Yakuza 3 continuerà la storia** da dove si era interrotta nel secondo capitolo. Alcuni filmati riassumono l'antefatto.



■ **Tornerai in luoghi conosciuti come Kamurocho** (con locali come il mitico Stardust), ma troverai anche zone nuove, come Okinawa.



■ **I combattimenti si sviluppano in ambienti chiusi** nei quali potrai spaccare qualunque cosa e usare oggetti come armi improvvisate: sedie, biciclette, divani...



guimenti. Tutto questo ti regalerà molte ore di divertimento, oltre ad aprirti una finestra sulla cultura pop del Sol Levante. *Yakuza 3*, infatti, gode di un'ambientazione superba, difficilmente paragonabile a quella di altri titoli. Se sei mai stato in Giappone non potrai fare a meno di notare quanto il gioco appaia realistico: possa essere realistica, non solo nel ricreare i bassifondi di Tokyo e la "fau-na locale", ma anche nella rappresentazione della cul-

Yakuza 3 porta avanti la storia partendo dal finale dell'ultimo titolo su PS2 con una nuova avventura piena d'azione e pestaggi.

tura e della vita quotidiana. Molte situazioni sono trattate con un certo umorismo, cosa che non mancherà di farti sorridere nei momenti più surreali. Volendo essere così "simulativo" riguardo la cultura giapponese, il parlato non poteva che essere unicamente in lingua originale e, per noi italiani, questo vuol

dire dover leggere i sottotitoli in inglese... ma l'atmosfera ci guadagna moltissimo.

Per quanto riguarda l'apparato grafico, ovviamente c'è un baratro che separa *Yakuza 3* dai suoi predecessori per PS2, ma non ti aspettare nulla per cui gridare al miracolo. Scenari e personaggi

sono ben realizzati, ma non reggono con i migliori titoli del momento. I tempi di caricamento sono minimi, ma il prezzo sono cinque GB di installazione sul disco rigido. Se, come noi, anche tu ti sei divertito con i due precedenti capitoli della serie, per nulla intimorito dall'inglese, allora non puoi perdere l'occasione di seguire le nuove vicissitudini di Kazuma su PS3... il modo migliore per visitare il Giappone comodamente seduto a casa tua. ●



■ **L'edizione speciale contiene** la colonna sonora e alcuni interessanti extra.



■ **Alcuni passatempi molto "giapponesi"** non sono inclusi nella versione europea.

» TUTTO QUELLO CHE PUOI FARE IN GIAPPONE

Oltre a seguire la storia principale, *Yakuza 3* ti offre un sacco di missioni secondarie e minigiochi con i quali divertirti.



MISSIONI SECONDARIE. *Yakuza 3* ti permette di portare a termine oltre 100 missioni secondarie, oltre a quelle legate alla trama.



MINIGIOCHI. Golf, pesca, biliardo, freccette. Ci sono circa 20 passatempi tra cui scegliere per fare una pausa tra un pestaggio e l'altro.



SEDUZIONE. Durante l'avventura, Kiryu non perderà occasione per sfoggiare le sue doti di casanova.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ La superba ambientazione e tante, tante ore di divertimento.

» DIFETTI

↓ Graficamente datato. Se non conosci l'inglese, rischi di non gustarlo al 100%.

Ti piacerà + di...

YAKUZA 2 (PS2)



Ti piacerà - di...

GTA IV



89

» **GRAFICA**
Sicuramente è più che soddisfacente, ma di certo non è attuale.

89

» **SONORO**
Ottimo il doppiaggio (giapponese), così come la colonna sonora.

91

» **DIVERTIMENTO**
Azione e sprazzi di umorismo, anche se tutti in inglese.

92

» **LONGEVITÀ**
Giocarlo tutto ti potrà via non meno di 30 ore. E saranno anche divertenti.

VOTO

91

Un'avventura divertente e con un'ambientazione davvero eccellente. Per apprezzarlo, però, dovrai conoscere l'inglese.

VAI AL SOMMARIO



18

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
ROCKSTAR GAMES
Produttore
TAKE TWO
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
1-16
Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE
Sito Web
WWW.ROCKSTARGAMES.COM
[/GRANDTHEFTAUTO](http://GRANDTHEFTAUTO)



■ *Episodes from Liberty City* porta su PS3 le due pirotecniche espansioni ufficiali di GTA IV.

I MILLE VOLTI DI LIBERTY CITY

grand theft auto

Episodes From Liberty City

Rockstar Games ti fornisce un ottimo motivo per tornare a scorrazzare in giro per Liberty City. Anzi, due.

Le espansioni ufficiali di GTA IV fanno finalmente la loro comparsa anche su PS3 con GTA: *Episodes from Liberty City*. *The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony* aggiungono un totale di oltre 40 ore a un'avventura già immensa, e nella versione in Blu-ray (al contrario di quella scaricabile) sono giocabili anche senza possedere GTA IV.

L'esperienza offerta da queste due avventure è leggermente diversa da quella del capolavoro Rockstar: le missioni, infatti, sono più brevi, la trama più "concentrata", e sono presenti alcune meccaniche create ad hoc per gestire la varietà di situazioni, completamente diverse per ambientazione e stile da quelle di GTA IV. In *The Lost and Dam-*

ned, infatti, indosserai i borchianti panni di Johnny Klebitz, membro della gang di biker The Lost. Impegnato in una guerra contro una gang rivale, gli Angels of Death, Johnny si lancia in emozionanti gare in sella alla sua moto (i cui controlli sono stati rivisti per l'occasione), oltre naturalmente a non risparmiare le maniere forti. *The Ballad of Gay Tony*,

» BRUTTI E DANNATI



1 VITA DA BIKER. L'atmosfera è quella di un'avventura a due ruote di quelle sporche e violente, tra bar fumosi, hard rock e mazzette.



2 GUERRA TRA BANDE. La faida con gli Angels of Death ti porterà ad affrontare missioni ad alto tasso di adrenalina.



3 DUE RUOTE. I veicoli a disposizione non mancano, ma la tua moto sarà la tua migliore amica, soprattutto nelle 12 gare di velocità.

■ I protagonisti dei due "episodi" sono il biker Johnny Klebitz e Luis Lopez, braccio destro del principe della vita notturna di Liberty City.



■ **Un'avventura per veri duri:** è questo che ti aspetta in *The Lost and Damned*, prima delle due espansioni contenute nel Blu-ray di *Episodes*.



■ **The Ballad of Gay Tony** è incentrato sulla scintillante vita notturna di Liberty City, ma questo non vuol dire che non ti sporcherai le mani.



■ **Violente ed esageratissime**, le due espansioni mostrano chiaramente il marchio "made in Rockstar".



dal canto suo, è concentrato su un aspetto ancora diverso del sottobosco criminale della città, cioè lo scintillante mondo dei locali notturni. Il protagonista, Luis Lopez, è infatti il braccio destro del principe della vita notturna di Liberty City, che sarebbe poi il Gay Tony del titolo. Missioni all'insegna dell'esagerazione, quindi, ma anche discoteche, belle ragazze e divertimenti di vario genere, co-

L'esperienza è più "concentrata", e non mancano meccaniche create per gestire situazioni diverse da quelle di GTA IV.

me il golf o l'air hockey.

Protagonisti, storie e meccaniche sono quindi molto diversi da quelli del gioco principale, e sebbene non particolarmente vari all'interno di ciascuna singola avventura, hanno i loro punti di forza nell'originalità e nel fatto

di offrire un'esperienza più "compatta" e meno dispersiva. Motore e comparto tecnico sono, ovviamente, gli stessi di *GTA IV*, e per quanto buoni mostrano la loro età, soprattutto alla luce di alcune strepitose uscite recenti. I ritocchi ai controlli dei veicoli (in particolare

delle moto) apportati da *The Lost and Damned* non riescono a risolvere al 100% quello che è un problema storico della serie, ma sono certamente più che benvenuti. Soprattutto, l'indiscutibile carisma di storie e personaggi made in Rockstar è presente alla sua massima potenza in queste due avventure, quindi se ami il genere non puoi farte le sfuggire. Soprattutto visto il prezzo. ●



■ **In The Ballad of Gay Tony** ti lancerai anche in gare in motoscafo, partite di air hockey e varie altre attività.



■ **La tua gang è la tua vita.** Al punto che per salvare il gioco in *The Lost and Damned* dovrai recarti nel loro rifugio.

» ANIMALE NOTTURNO

Niko Bellic era un immigrato. Johnny Klebitz un biker. Luis Lopez, dal canto suo, è il braccio destro del proprietario dei locali notturni più gettonati di Liberty City.



TUTTI IN PISTA. A ballare, ovviamente. Conquista le ragazze scatenandoti in un divertente minigioco.



PARACADUTE. A grande richiesta dei fan della serie, torna la possibilità di lanciarsi dai palazzi con il paracadute.



SCATENATO. Il tono di *The Ballad of Gay Tony* è particolarmente esagerato: vita notturna, ma anche esplosioni e sparatorie...

GIUDIZIO

» PREGI

Due avventure in una, longeve, originali e divertenti. A prezzo stracciato.

» DIFETTI

Presi da soli, gli episodi non presentano una grande varietà. Ma insieme...

Ti piacerà + di...

JUST CAUSE 2



Ti piacerà = di...

GTA IV



90

» **GRAFICA**
Bella e dettagliata come quella di *GTA IV*... ma altrettanto datata.

91

» **SONORO**
Ottima selezione di brani musicali, come vuole la tradizione Rockstar.

97

» **DIVERTIMENTO**
Tante cose da fare, due storie ricche ed esaltanti e qualche "chicca".

90

» **LONGEVITÀ**
Quasi 50 ore complessive, contando entrambe le avventure.

VOTO

92

Due nuove avventure, due nuovi protagonisti, due storie al limite che vanno a completare la già splendida esperienza di *GTA IV*.

VAI AL SOMMARIO

■ *Test Drive Unlimited 2* è un racing game open world dallo stile "simulativo ma non troppo" ambientato nella splendida cornice di Ibiza.



PS3 NAMCO BANDAI GUIDA AUTUNNO 2010

TEST DRIVE 2

Unlimited



Addio Hawaii, buongiorno Ibiza! La longeva serie corsistica festeggia i suoi 23 anni con un party in un angolo di paradiso!

Tre anni fa, il primo *Test Drive Unlimited* stupì i possessori di PS2 e PSP con i suoi scenari esotici e la sua struttura aperta ricca di spunti originali. Pur presentandosi in ottima forma su Xbox 360, però, il gioco mancò l'appuntamento con PS3, è con particolare piacere, quindi, che abbiamo accolto l'invito di Namco Bandai negli studi di Lione per assistere alla presentazione di questo sequel, ancora una volta sviluppato dagli Eden Studios. Abbandonato il paradisiaco scenario dell'isola hawaiana di Oahu, i bolidi a quattro ruote sfrecceranno lungo le assolate strade e i tortuosi tornanti di una delle perle del Mediterraneo, Ibiza, riprodotta con ben 4000 Km di strade. Il modello di guida, vicino per esperienza complessiva al mix arcade-simulazione di *Need for Speed SHIFT*, è pensato

per garantire una istantanea immersione e al tempo stesso una buona profondità a lungo termine. Il gioco offrirà centinaia di competizioni di vario genere, che saranno rese accessibili ottenendo particolari risultati non sempre legati alla vittoria della gara. Oltre alle sfide vere e proprie, infatti, *TDU 2* punta forte sull'aspetto sociale e quello collezionistico-esplorativo. Il primo, in particolare, è stato sviluppato con grande attenzione: il club, ad esempio, non è una semplice lobby pre-partita o un insieme di menu, ma un punto di ritrovo, una vera centrale operativa in cui gestire risorse, sfide e tornei, fare due chiacchiere con gli amici, invitarli a fare un giro in garage, o portarli a correre sulla propria nuova vettura come copiloti. La struttura può inoltre essere migliorata esteticamente guadagnando dena-

ro in sfide apposite, sbloccando di quando in quando contenuti esclusivi come veicoli e oggetti rari. Oltre a un impatto visivo notevole (i modelli delle vetture sono curatissimi, soprattutto per quanto riguarda gli interni), ciò che ci ha colpito maggiormente è la sensazione di libertà che caratterizza ogni istante trascorso sull'isola di Ibiza.

L'uscita di *Test Drive Unlimited 2* è prevista per fine anno. Pur con la dovuta prudenza, visto lo stato arretrato della lavorazione, l'impressione ricavata è senza dubbio positiva: il titolo di Eden Studios potrebbe diventare il nuovo punto di riferimento per chi vuole correre o semplicemente fare un giro virtuale con la sua decapottabile e lo stereo a tutto volume su alcune tra le spiagge più famose al mondo. ●



VAMOS A LA PLAYA

Il tempio del divertimento notturno delle Baleari offre ben 4.000 Km2 di strade percorribili, che alternano zone urbane a tornanti che si inerpicano su colline e montagne, fino a lunghi rettilinei che

conducono a spiagge isolate o tagliano in due fitte foreste. David Nadal, direttore degli Eden Studios, ha ipotizzato un tempo di 20 minuti per attraversare l'isola sfrecciando a tutta birra.

ORIGINALE



NOTTE E DI. Il gioco offrirà condizioni meteo variabili e un ciclo giorno/notte della durata di due ore e mezzo, gestito dai server di gioco e quindi contemporaneo per tutti gli utenti.

IN GAME



CORSE A COLORI. Le strade colorate in blu sulla mappa sono asfaltate, mentre le zone più impervie, in cui è meglio avventurarsi solamente a bordo di una 4X4, sono indicate in giallo.



■ **Urti e incidenti causeranno** realistiche ammaccature, ma difficilmente si arriverà a fare accartocciare il proprio bolide, visti i marchi in ballo.



■ **L'accompagnamento sonoro sarà composto** dal rombo dei motori (in parte originali, in parte "ricostruiti" in studio) e da una stazione radio.

■ **Nel corso delle gare sarà possibile scegliere** tra cinque o sei differenti visuali. Quelle dall'interno dell'abitacolo promettono di essere davvero spettacolari.



■ **Nour Polloni ha dichiarato** che il parco auto si attesterà sugli stessi livelli del precedente episodio e che, almeno inizialmente, non sarà possibile attraversare Ibiza in sella a una moto.

VAI AL SOMMARIO

ANTICIPAZIONI in Libertà

» Infamous 2

PS3 SONY AZIONE/AVV. DA DEFINIRE

Dopo i rumori di qualche mese fa, legati al casting per il nuovo doppiatore del protagonista (che dovrebbe essere sempre Cole McGrath), fonti affidabili ci hanno confermato che l'esordio del gioco è previsto per il prossimo E3. Probabile l'uscita per fine 2010. ●



» Red Faction Guerrilla 2

PS3 THQ AZIONE/AVVENTURA DA DEFINIRE

Parlano dei titoli che verranno mostrati nel corso dell'E3, il sempre loquacissimo Brian Farrell di THQ ha rivelato inoltre che tra i titoli che faranno il loro esordio figurerà un sequel diretto dell'apprezzato action game "marziano" uscito lo scorso novembre. ●



» Saints Row 3

PS3 THQ AZIONE/AVVENTURA DA DEFINIRE

Nel corso di una teleconferenza con i suoi investitori, Brian Farrell, di THQ ha confermato lo sviluppo del terzo capitolo per questo tamarrissimo e scanzonato clone di GTA. Tempo fa, inoltre, alcuni credibili rumor fecero riferimento a un capitolo PSP della serie. ●



2010, L'ANNO DELL'ASSEDIO. TORNANO IN MASSA I TITOLI PS3 IN STILE GIAPPONESE

ビデオゲーム 日本風 人気

AZIONE



- Fist of the North Star
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2
- Splatterhouse
- No More Heroes
- .hack//Link

GDR



- Demons Souls
- Sakura Wars: So Long my Love
- Cardboard Senki
- Zettai Hero
- Last Ranker
- Classic Dungeon

AVVENTURA



- The Last Guardian
- God Eater
- Majin: The Fallen Realm
- Kenka Bancho: Badass Rumble
- Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village
- 3D Dot Game Heroes

NIPPOFOLLIE



- Dead or Alive Paradise
- Patchwork Heroes
- Boku no Natsuyasumi

Gli sviluppatori europei e americani hanno acquisito sempre più peso nel mercato videoludico mondiale. Tra *Grand Theft Auto*, *Call of Duty*, *Uncharted*, *FIFA* e via discorrendo, sono sempre di più i titoli di grandissimo successo che non provengono dal Paese del Sol Levante. Ma che fine hanno fatto i buoni, vecchi giochi giapponesi? Scopriilo con noi nelle prossime pagine!



■ The Last Guardian sarà un'avventura poetica in cui dovrai interagire con una gigantesca creatura magica.



THE LAST GUARDIAN 人喰いの大鷲トリコ

» **Uno dei più attesi dell'anno**

Il creatore di *Ico* e *Shadow of the Colossus* continua a lavorare alla sua nuova creatura, la prima di questa generazione di console.

PS3 SONY AVVENTURA 2010

Dopo aver sorpreso e emozionato su PlayStation 2 con *Ico* e *Shadow of the Colossus*, Fumito Ueda e il suo team hanno dato vita a un nuovo progetto, in fase di sviluppo ormai da qualche anno: *Hitokui no Oowashi Toriko*, il gioco che sarà noto in Occidente con il nome di *The Last Guardian*. Questa avventura esclusiva per PS3 promette di sfruttare tutto il potenziale tecnico della console e di porlo al servizio di un titolo di squisita fattura. Non si sa molto della trama di *The Last Guardian*, anche se il gioco, pur non essendo un sequel diretto di nessuno dei titoli precedenti, avrà certa-

mente qualche tipo di legame con i due capolavori prima citati, a cominciare dalla sua favolosa ambientazione.

L'unico elemento noto è la relazione del protagonista con un'enorme creatura fantastica che lo accompagnerà per tutta l'avventura. Non sarà possibile controllarla direttamente, ma si potrà interagire con lei in vari modi (si potrà lanciarle del cibo per farla muovere, in primis) per superare ogni sorta di difficoltà, sfruttando ad esempio la sua coda per raggiungere punti inaccessibili. Anche se la maggior parte dei particolari resta ancora avvolta nel mistero, si tratta di uno dei titoli più attesi dai giocatori di tutto il mondo. Il lancio è previsto per la seconda metà di quest'anno. ●



NUOVE INFO



■ Lo stile grafico e l'ambientazione fantastica si mantengono sul genere visto in *Shadow of the Colossus*, ma questa volta sfrutteranno tutta la potenza di PS3.

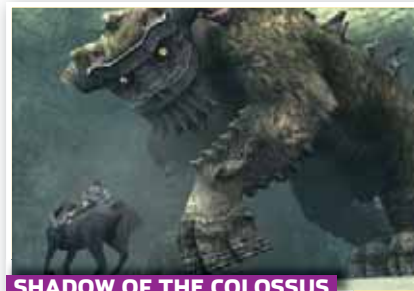
Ragione, sentimento e videogiochi

Pochi giochi hanno toccato le corde della nostra sensibilità come *Ico* e *Shadow of the Colossus*. Pubblicati per PS2 rispettivamente nel 2002 e nel 2006, il primo è ormai un vero e proprio cult, il secondo un capolavoro as-

soluti del suo genere. Ueda ha dichiarato che gli piacerebbe ripubblicarli per PS3 in versione "rimasterizzata" in alta definizione, così come ha fatto Sony con la saga di *God of War*. Una prospettiva a dir poco allettante...



ICO



SHADOW OF THE COLOSSUS

■ Indossa i panni di Kenshiro, l'erede della sacra scuola di Hokuto, ed esplora un mondo devastato dalla guerra nucleare affrontando orde di bruti.



LO HABBIAMO GIOCATO

Il ritorno di Ken il Guerriero

Tra pochi mesi, l'eroe di uno degli anime più amati di sempre si farà strada a colpi di "uattà!" sulla tua PS3

PS3 KOEI TECMO AZIONE ESTATE

L'erede della sacra scuola di Hokuto, protagonista di uno dei manga più celebri al mondo e di un anime che ha fatto storia, conquista le console di nuova generazione con questo titolo che il sistema di gioco tipico della saga di *Dynasty Warriors*, adattato però agli stili narrativi del capolavoro firmato Buronson-Hara. Ken si ritroverà ad affrontare livelli popolati da orde di teppisti e degenerati d'ogni sorta, dei quali farà strage facendo ricorso a tutte le mosse del suo mitico repertorio, per raggiungere il luogo dello scontro con il boss finale di turno.

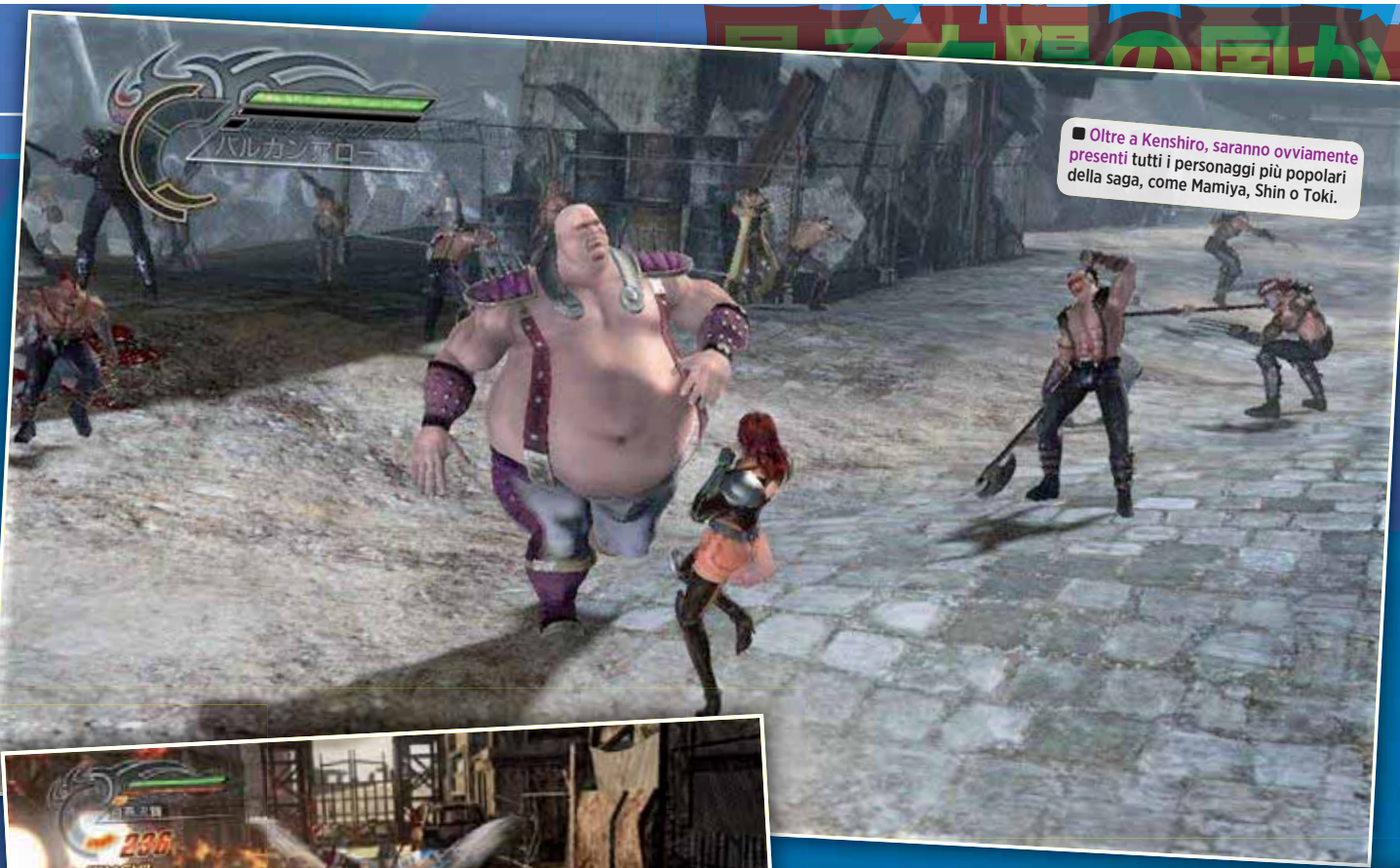
La sezione di gioco denominata "Capitolo della leggenda", che ripercorre in vari episodi la trama principale del manga fino alla morte

di Raoul, non sarà tuttavia l'unica disponibile. Nel "Capitolo dell'arcana lotta", infatti, potrai affrontare piccole avventure parallele, slegate sia dal manga che dall'anime, con protagonisti altri personaggi leggendari, come Shin e Toki. È probabile che a questi siano stati aggiunti altri personaggi giocabili, anche se al momento non c'è ancora una conferma, così come non si conosce la natura di eventuali modalità online. Di certo, potrai incontrare tutti i personaggi più amati della saga, accanto ovviamente a quelli più detestati. ○

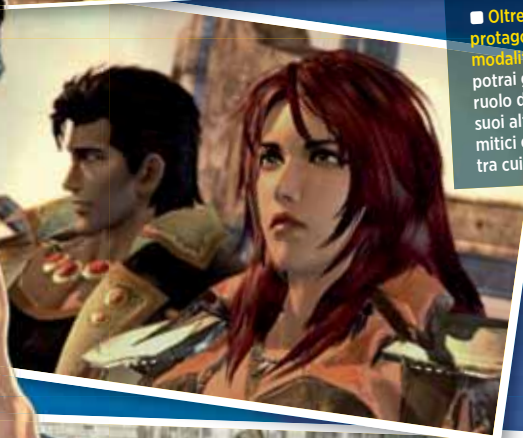


日本語テレ

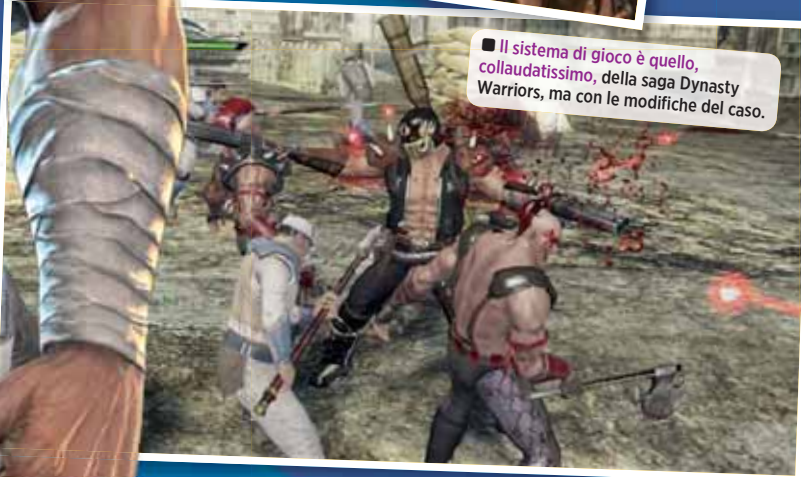
■ Oltre a Kenshiro, saranno ovviamente presenti tutti i personaggi più popolari della saga, come Mamiya, Shin o Toki.



■ Oltre a Ken, il protagonista della modalità principale, potrai giocare nel ruolo di alcuni dei suoi altrettanto mitici comprimari, tra cui Shin e Toki.



■ Il sistema di gioco è quello, collaudatissimo, della saga Dynasty Warriors, ma con le modifiche del caso.



Nuova voce per Kenshiro & Co.



La decisione di non affidare il doppiaggio del gioco ai doppiatori storici dell'anime né a quelli dei recenti OAV ha suscitato qualche polemica in Giappone, tuttavia gli animi si sono presto placati alla notizia che la celebre (quantomeno in terra nipponica) cantante pop Tanimura Nana ha prestato la propria voce per la colonna sonora, partecipando perfino alla presentazione ufficiale del gioco con indosso gli abiti di Julia e Mamiya.



GOD EATER

La caccia ai mostri secondo Namco Bandai

In uno scenario post-apocalittico, l'unica speranza di sopravvivenza risiede nei *God Eater*, possenti cacciatori di mostri, armati fino ai denti.

PSP NAMCO BANDAI GDR D'AZIONE 2010

Dopo il successo stratosferico ottenuto in Giappone, con oltre mezzo milione di copie vendute solo nei primi venti giorni dal lancio, arriva anche in Occidente, nel terzo trimestre di quest'anno, *God Eater*, ossia la risposta di Namco Bandai alla storica e popolarissima saga di "caccia grossa" targata Capcom. Ben lungi dall'essere un semplice clone di *Monster Hunter*, *God Eater* si avvale

di un sistema di gioco profondo e curatissimo, di numerose modalità, tra cui quelle

cooperative online, nonché di una solida trama.

Gli *Aragami*, orride bestie mutanti, hanno devastato la Terra. L'unica risorsa in grado di contrastarli sono le potentissime armi magiche denominate Jinki, che solo pochi eroi, noti come *God Eater*, riescono a brandire. Nel corso dell'avventura, il giocatore interpreterà il ruolo di uno di questi cacciatori (personalizzando a piacimento il proprio personaggio) e affronterà oltre 100 emozionanti missioni, che lo vedranno alle prese con gigantesche creature d'ogni sorta appartenenti a ben 35 tipologie. I combattimenti, caratterizzati da un alto tasso adrenalinico, vantano anche una grossa componente strategica, basata principalmente sull'utilizzo del proprio variegato arsenale. ○

NUOVE INFO



■ Modifica a piacimento l'aspetto del tuo eroe e combatti in tempo reale con le tue armi Jinki, in grado di cambiare forma.

Un arsenale mostruoso



Nel corso degli scontri, sarà possibile cambiare in qualsiasi momento la "forma" della propria arma Jinki, che potrà diventare un'arma da taglio, un'arma da fuoco o persino una bestia in grado di incrementare le proprie statistiche, usare

proiettili speciali per lanciare potenti attacchi o divorare letteralmente l'avversario. La customizzazione dei proiettili gioca anche un ruolo fondamentale tra un combattimento e l'altro, e si può scegliere di cambiarne, ad esempio, la potenza e l'elemento cui sono abbinati.





NUOVE INFO



■ Oltre 30 personaggi giocabili ti supporteranno nel corso dell'avventura, aiutandoti in combattimento con i propri "personal act".

.hack//Link

» Il canto del cigno della saga più "virtuale" che c'è sarà su PSP

Il primo episodio di *.hack* per la console portatile Sony sarà anche l'ultimo della saga. Forse...

PSP NAMCO BANDAI GDR D'AZIONE NON DISPONIBILE

Ispirato al manga "*.hack//LINK Tasogare no Kishidan*", al secolo "*Twilight Knights*", questo ennesimo episodio della saga di *.hack* (pronuncia "dot hack"), che raccoglie schiere non oceaniche ma agguerritissime di aficionados in ogni angolo del globo, ha visto la luce nel Paese del Sol Levante lo scorso 4 marzo. Del manga, *.hack//LINK* riprende lo stile, soprattutto nei filmati, e alcuni dei personaggi più importanti, anche se la trama è completamente nuo-

va. Il protagonista è lo stesso del manga, lo studente Tokio Kuryuu, che, nel corso dell'avventura, incontrerà oltre 100 personaggi, tra quelli provenienti dai capitoli precedenti e le varie new entry.

A differenza degli episodi precedenti, in *.hack//link* il party non sarà composto dai classici tre membri, ma da una coppia. A Tokio si affiancheranno di volta in volta oltre 30 altri personaggi giocabili, ognuno dei quali, grazie al

proprio "personal act", potrà aiutare il protagonista in modi diversi. Mimiru, ad esempio, ti darà i suoi oggetti curativi in caso di necessità, mentre se resterai a corto di HP, Tsukasa evocherà per te il suo Guardiano, in grado di eseguire uno speciale contrattacco. Il gioco supporterà una singolare modalità multigiocatore, denominata "Link Play", che ti permetterà di aiutare gli altri giocatori incontrati nei dungeon, pur senza interagire direttamente con loro. ○



Edizione Speciale

Il lancio di *.hack//link* in Giappone è stato accompagnato da una montagna di bonus che faranno la gioia degli appassionati della saga, ammesso ovviamente che arrivino in Occidente. La versione normale del gioco contiene anche un DVD che ripercorre la trama dell'intera saga fin dall'inizio, mentre quella speciale offre, oltre al DVD "*.hack//historical Disc*", anche un Blu-Ray contenente alcuni episodi dell'anime ispirato alla saga e due OAV in HD.





■ Il nuovo episodio di *Ultimate Ninja Storm* offrirà una ricchissima line-up comprendente tutti i personaggi più amati e non solo.

NUOVE INFO

La tempesta si avvicina

Si abatterà sull'Occidente il prossimo autunno la tempesta di *UNS2*. I milioni di fan del ninja per antonomasia sono avvisati.

PS3 NAMCO BANDAI AVENTURA AUTUNNO 2010

Ultimate *Ninja Storm* avrà un seguito, che sarà disponibile da noi il prossimo autunno per la prima volta in un'inedita versione multiplatforma. Il nuovo episodio riprenderà il filo della trama esattamente dal punto in cui era terminato quello precedente, con il giovane ninja Naruto, ora più grandicello, che torna al Villaggio della Foglia dopo l'addestramento con Jiraiya, per scoprire che Gaara, nel frattempo diventato Kazekage, è stato rapito. Attraverso una serie di scontri e colpi di scena, *UNS2* ripercorrerà fedelmente, un episodio dopo l'altro, tutta la seconda serie del manga *Naruto*

Shippuden e dell'omonimo anime, per la gioia della moltitudine di fan in trepida attesa.

In *UNS2* si assisterà a una serie di miglioramenti di rilievo, a partire da una grafica in cel shading ulteriormente rifinita rispetto a quella già di buon livello del capitolo precedente. La novità più interessante del sistema di gioco è il tocco strategico aggiunto alla fase di selezione del personaggio che farà da spalla al protagonista nel corso delle varie missioni. Per superare alcune fasi del gioco, infatti, sarà indispensabile selezionare il compagno più adatto a seconda delle abilità di cui dispone. A detta degli sviluppatori, infine, il gioco includerà una vastissima line-up di personaggi, montagne di contenuti sbloccabili e potenziamenti e una modalità multigiocatore offline per due giocatori. ○



■ Unendo le forze, i membri della squadra potranno eseguire dei nuovi tipi di attacchi combinati, che variano a seconda dei personaggi.



L'organizzazione Alba



I principali nemici dei nostri eroi saranno questa volta i membri dell'organizzazione Akatsuki (in italiano "Alba"), pericolosi ninja rinnegati che hanno come comune denominatore il tradimento nei confronti del proprio villaggio e come scopo principale nientemeno che la conquista del mondo. Un recente filmato pubblicato da Namco Bandai mostra, oltre a qualche succulento frammento del nuovo titolo, una scena piuttosto enigmatica: Sasuke con indosso la divisa nera della malvagia organizzazione...



Sakura Wars

~ So Long, My Love ~

FRONTIER
IMMAGINE



■ In combattimento potrai usufruire di mosse speciali e attacchi combinati da eseguire assieme agli altri membri della squadra.

» La guerra dei fiori di ciliegio arriva in Occidente

Tutta l'estetica, la simbologia, gli stereotipi e i cliché di un paese lontano in tutti i sensi, racchiusi in un unico videogioco.

PS2 SEGA GDR DISPONIBILE

Fin dal lontano 1996, la serie di *Sakura Taisen*, con tutto il suo seguito di manga, anime, OAV e merchandising, ha riscosso in Giappone un successo strepitoso: merito del sapiente mix tutto nipponico tra appuntamenti romantici e combattimenti strategici a turni tra mecha, che sono da sempre il marchio di fabbrica della serie. A distanza di ben cinque anni dal lancio nel Paese del Sol Levante, Sega tenta ora di proporre anche sul mercato occidentale *Sakura Wars: So Long, My*

Love per PS2, sfidando sorprendentemente sia l'inevitabile peso degli anni, evidente nel comparto tecnico quanto nelle meccaniche di gioco, sia il prevedibile "cultural shock".

Bisogna ammettere che il gioco ha più di qualche freccia al suo arco e non mancherà di catturare l'attenzione di nipprofili e amanti del gioco di ruolo. Un elemento interessante, ad esempio, è il sistema piuttosto sofisticato che regola l'andamento del gioco, sia nei rap-

porti sociali, sia durante i combattimenti, a seconda del comportamento del giocatore durante i dialoghi. Altri elementi piuttosto accattivanti, per quanto non originalissimi, sono il sistema di combattimento, denominato ARMS, abbastanza ricco e articolato, e la possibilità di utilizzare il "Camratron", una sorta di telefono con fotocamera che permette di scattare foto in giro per la città per il puro gusto di farlo, per risolvere misteri o per vincere oggetti in alcuni minigiochi. ●



Tutti a Broadway!

Le protagoniste dei primi episodi, un corpo scelto di soldatesse incaricate di combattere i demoni, usano come copertura proprio una compagnia teatrale. Anche in *So Long, My Love*, ambientato a New York, dovrai fare anche da impresario, aiutando le attrici a portare il loro spettacolo al successo gestendo al meglio luci, suoni e così via.



PlayGeneratio



■ Gli oggetti speciali da raccogliere sono moltissimi e ti permetteranno, tra l'altro, di congelare specchi d'acqua o stordire i nemici.

NUOVE
IMMAGINI



■ Tra le armi secondarie, merita una menzione speciale il tomo enciclopedico, che permette, colpendo i nemici, di raccogliere informazioni su di essi.

» Tanto tempo fa, in un lontano regno in 2D...

La storia più classica del mondo torna rielaborata in un titolo coloratissimo, originale e nostalgicamente ironico.

PS3 ATLUS AVVENTURA 5 NOVEMBRE 2010

I pixelloso regno di Dotnia, un tempo florido e laborioso, sta attraversando un periodo di crisi (!). Il 2D è ormai desueto e il saggio Re Trezco si rende conto che per risolvere le sorti del suo popolo la soluzione è una sola: passare al 3D. In fase di restyling, tuttavia, qualcosa va storto e un vecchio nemico torna a minacciare i pacifici abitanti del regno. Per non soccombere alle orde di mostri che hanno iniziato a proliferare, il popolo di Dotnia ha una sola speranza: trovare l'erede dell'eroe leggenda-

rio. Comincia così la storia di *3D Dot Game Heroes*, nonché la lunghissima serie di omaggi alla saga di *Zelda*, che proprio con gli 8 bit ha iniziato a fare la storia.

Il sistema di gioco è praticamente ricalcato su quello dei primi episodi della saga Nintendo, dai quali riprende la struttura, i dungeon da esplorare, i nemici da affrontare, gli oggetti da usare e gli enigmi da risolvere, rielaborando il tutto in chiave deliziosamente ironica. A questo

aggiunge alcuni nuovi elementi, come la possibilità di partecipare a intriganti minigiocchi dal sapore retrò, modificare le proprie armi o creare e condividere in rete il proprio personaggio, disegnanandolo letteralmente pixel per pixel oppure, per i meno esperti o pazienti, modificando alcuni modelli predefiniti. ●



■ L'adorabile look pixelloso ma tridimensionale ci ha conquistati fin dall'annuncio.

Spade per tutti i gusti

Il gioco offre una singolare variante al suo sistema di combattimento "old school", che adotta un solo tasto per l'uso della spada. Nel corso dell'avventura sarà possibile acquisire un numero incredibile di nuove spade, che potranno essere modificate dal fabbro per ottenere effetti secondari o raggiungere proporzioni anche smisurate. Oltre alla spada, che resta l'arma principale per tutta la durata dell'avventura, potrai trovare alcune armi secondarie.



イム G1H770N1E IN 7111011E

Boku No Natsuyasumi

Solo in Giappone si poteva inventare un simulatore di vacanze estive e portarlo al successo con ben quattro episodi. Nel ruolo di un ragazzino in vacanza potrai correre, nuotare, incontrare i tuoi amichetti, organizzare incontri di sumo tra coleotteri (!), partecipare alle feste tradizionali, fare ginnastica con la tua famiglia e molte altre entusiasmanti (...) attività.



Dead or Alive Paradise

Avrebbe potuto intitolarsi "Il paradiso del voyeur" questo ammiccante titolo che ti permette di trascorrere intere giornate su un'isola tropicale in compagnia delle splendide e poco vestite protagoniste di Dead or Alive e chiacchierare, flirtare, giocare o scattare loro fotografie...



Kenka Bancho4

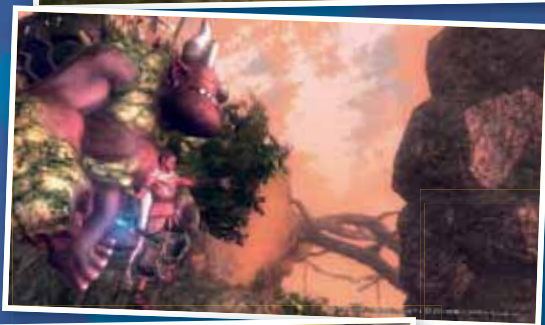
Un'altra ossessione dell'immaginario giapponese è quella di indossare i panni del bullo della scuola o del teppista del quartiere e seminare il terrore tra i compagni e i vicini. Il successo di Kenka Bancho, vero e proprio "simulatore di risse" giunto ormai al quarto episodio, è emblematico.



■ Majin ti farà immergere in un mondo fantastico nel quale una gigantesca creatura ti aiuterà ad affrontare enigmi e combattimenti.



VRIME
IMMAGINE



Majin

The Fallen Realm

» Un degno avversario per The Last Guardian?

Arriva dai creatori di Folklore questo nuovo, oscuro racconto in cui il protagonista dovrà cooperare con un'enorme creatura controllata dalla console.

PS3 NAMCO BANDAI AVVENTURA GIUGNO

Gli studi di Tokyo di Game Republic, con a capo il mitico Yoshiaki Okamoto, sono i responsabili di recenti "giapponeserie" come i due Genji e Folklore. La loro prossima creazione per PS3 si chiamerà Majin: The Fallen Realm, un titolo che, almeno nel concept, ha abbastanza punti in comune con un altro attesissimo titolo analizzato in questo reportage: The Last Guardian.

L'oscurità si abbatte su un regno lontano e l'unica speranza di salvezza giace in un valente giovane, che tuttavia non sarà solo nella sua crociata. Accanto al protagonista ci sarà infatti un'enorme creatura chiamata Majin (quella che dà il titolo al gioco), che in linea di principio sarà sempre controllata dalla console e lo accompagnerà per tutta

la durata dell'avventura. Per superare i vari ostacoli ed enigmi che troverai disseminati per gli scenari, dovrai cooperare con lei. Il suo aiuto sarà decisivo anche in combattimento, sebbene non si conoscano ancora le dinamiche esatte di queste fasi. I creatori fanno sapere che, oltre all'azione, anche il fattore stealth avrà una grossa rilevanza. L'ambientazione si preannuncia fiabesca, in un fantastico mondo aperto che si potrà percorrere liberamente e che inevitabilmente richiamerà alla memoria gli scenari dei capolavori di Fumito Ueda (Ico, Shadow of the Colossus e l'imminente The Last Guardian). Un buon comparto grafico e la promessa di una durata minima di 30 ore di gioco sono altri due dei punti di forza di Majin, che non mancheremo di seguire molto da vicino nei prossimi mesi. ○

■ *Demon's Soul* è uno splendido GdR d'azione ambientato in un regno maledetto, che stupisce con le sue opzioni multiplayer e un livello di difficoltà proibitivo.

Demon's Souls

PRIMA IMMAGINE

» Sempre più difficile!

Il proibitivo action GdR che ha fatto impazzire il Giappone arriva finalmente anche in Europa.

PS3 FROM SOFTWARE ACTION GDR ESTATE

Poco più di un anno fa, nel febbraio del 2009, i soliti fortunati giapponesi hanno ricevuto in anteprima un action GdR atipico, per il suo quasi esasperante livello di difficoltà, il multiplayer per quattro giocatori e interessanti opzioni come la possibilità di lasciare messaggi sui muri dei dungeon per aiutare altri giocatori a superare la stessa prova. E sembra ormai praticamente certo l'arrivo in Europa di *Demon's Soul* per la prossima estate, anche se non si sa ancora quale sia la data precisa di arrivo nei negozi.

La storia ti porterà nel regno fantastico di Boletaria, oppresso dal dominio di un demone che sta divorando le anime di tutti gli esseri viventi e minaccia di conquistare anche il resto del pianeta. Il tuo compito sarà, ovviamente, quello di sventare i suoi piani, nei panni di un personaggio creato da te per l'occa-

sione, scegliendone classe e abilità. Negli scenari del gioco ti aspetta una moltitudine di nemici di ogni tipo e dimensione, da affrontare con un sistema di combattimento ricco di possibilità. Personalmente, noi non vediamo l'ora di immergerci nei tetri scenari di *Demon's Soul*, con la speranza che nell'edizione europea vengano corrette alcune scelte di progettazione francamente discutibili. Nulla contro i giochi impegnativi, sia chiaro, ma parte della difficoltà di *Demon's Soul* deriva più da difetti strutturali che non da una calibrazione ben progettata. In ogni caso, non vediamo l'ora di vederlo dalle nostre parti... ○

■ Potrai scegliere tra otto diverse classi di personaggi, ciascuna con le sue caratteristiche, i suoi pro e i suoi contro.

■ Dovrai affrontare nemici di ogni tipo e dimensioni, da soldati in armatura fino a demoni e giganteschi draghi.

昇る太陽の国

イム G1H770N1E
IN 7111011E

Cardboard Senki

Il nuovo gioco di ruolo in lavorazione presso gli studi di Level 5 avrà come protagonista un simpatico robottino chiamato LBX, che potrà essere potenziato e personalizzato a piacimento in tutte le sue parti e dovrà muoversi, combattere e vivere le sue avventure all'interno di scenari fatti interamente di... cartone.



Classic Dungeon

Come si può intuire facilmente dal nome, *Classic Dungeon*, un altro dei titoli attualmente in sviluppo presso Nippon Ichi (*Disgaea*), è un gioco di ruolo caratterizzato da un'impronta marcatamente retrò. Una delle opzioni permetterà di scegliere tra la colonna sonora normale e quella 8-bit.



Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village

Non poteva mancare all'interno dell'elenco delle "giapponeserie" allo stato puro questo simpatico spin-off della saga, acclamatissima nel Paese del Sol Levante, di *Monster Hunter*. Il titolo, annunciato di recente, avrà come protagonisti i buffi felini Airu, da sempre considerati le mascotte della serie.



■ Fino a quattro giocatori potranno collaborare per salvare il regno di Boletaria... o combattere tra loro.

■ *Demon's Soul* offrirà un notevole livello di sfida: anche i nemici meno potenti potranno facilmente avere ragione di te, se non farai attenzione...

■ Potrai muoverti liberamente all'interno di castelli e dungeon, usare magie e collezionare gli oggetti raccolti dai cadaveri dei nemici.

ビゲーム

■ Dopo 22 anni, Rick corre nuovamente in soccorso di Jennifer, la fidanzata rapita dalle oscure presenze che infestano la casa del dottor West.



SPLATTERHOUSE

Quando il gioco si fa gore...

Arriva (e questa volta sembra sul serio) il remake del titolo che ha definitivamente sdoganato il genere splatter nel mondo dei videogame.

PS3 NAMCO BANDAI AZIONE 2010

Sanguinolento persino nella genesi, oltrremodo travagliata e con tanto di morti e feriti (gli sviluppatori "ripudiati" della ormai defunta Bottlerocket Entertainment), *Splatterhouse* sembra finalmente aver imboccato la strada giusta per arrivare sulle nostre console. Nonostante lo strano riserbo con cui Namco Bandai ha deciso di centellinare le notizie ufficiali, la straordinaria profusione di immagini degli ultimi mesi ha permesso di trarre alcune interessanti conclusioni, senza tuttavia riuscire a far salire troppo l'ansia di provarlo. Colpa, in particolare, delle numerose uscite di titoli simili nel genere, oltre che probabilmente molto superiori per caratura. Su tutti, *God of War III*.

Gli elementi principali della trama originale sono stati mantenuti, dal protagonista alla maschera azteca che gli conferisce una forza (e una sete di sangue) soprannaturali, tuttavia molto della narrazione è stato rielaborato in chiave più moderna grazie all'apporto del celebre autore di comic book Gordon Rennie. Anche l'ambientazione ha subito un sostanzioso restyling e qualche aggiunta. Sembra che alla famigerata "mansion" del dottor West, che ospitò l'orgia di sangue del 1988, si siano aggiunti strada facendo almeno un cimitero e un folle corteo carnevalesco in stile New Orleans con tanto di zombie. Per il resto, tutto si svolgerà secondo la dinamica classica, con le consuete orde di mostri, i boss di fine livello, le combo, le mosse speciali e i QTE. ●

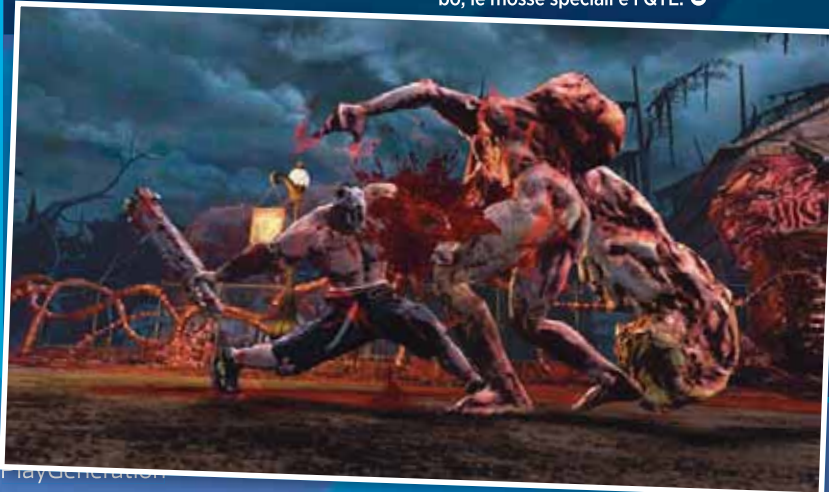


■ Durante gli scontri, a Rick potrà capitare di perdere un braccio, il quale ricrescerà spontaneamente dopo qualche tempo.

SANGUE, ORRORE E FANTASIA

Rick potrà avvalersi di una forza sovrumana, che gli servirà per distribuire mazzate agli zombie, ai demoni e alle deformità varie che popolano i livelli entrando in uno stato di furia cieca degna di un berserker. In questa condizione potrà strappare arti, spezzare colonne vertebrali e schiacciare teste a mani nude. Potrà servirsi inoltre

delle armi raccolte nello scenario: mannaie, assi di legno, mazze chiodate, blocchi di cemento, machete e così via. Oltre, ovviamente, all'immancabile fucile a pompa. Una simpatica variante del sistema di gioco è costituita dalla possibilità per il protagonista di perdere a sua volta i propri arti, che... ricresceranno con il tempo.



15 GIUGNO IN V.M.M.M.

Last Ranker

Il nuovo GdR d'azione targato Capcom sarà frutto della collaborazione tra alcuni dei migliori artisti giapponesi del settore, dal character design di Tatsuya Yoshikawa (lo stesso della serie di *Devil May Cry*) alle musiche della grande Yoko Shimomura (nota soprattutto per la colonna sonora di *Kingdom Hearts*).



Zettai Hero Kaizou Keikaku

Dai creatori di *Disgaea* arriva su PSP un titolo definito dagli stessi sviluppatori come un classico "dungeon RPG". Il fulcro del gioco è costituito tuttavia dalle originali possibilità di personalizzazione dell'equipaggiamento del protagonista e dal generatore di dungeon casuali.



Patchwork Heroes

Un altro adorabile puzzle game d'azione ha fatto la propria comparsa sugli scaffali virtuali del PlayStation Store giapponese. A bordo del tuo elicottero dovrai salvare i tuoi compagni e smantellare pezzo per pezzo le gigantesche navi nemiche prima che arrivino a invadere e distruggere la tua città.



■ Tornano, con tutto il loro carico di ironia ancora intatto, i duelli a fil di spada laser, le missioni secondarie e i dialoghi sagaci che caratterizzavano NMH.

TRAVIS TOUCHDOWN



» Ritorno a Santa Destroy

Travis Touchdown vuole scalare nuovamente la classifica dei killer professionisti più pericolosi in circolazione. Ma stavolta in alta definizione...

PS3 MARVELOUS ENTERTAINMENT AZIONE 2010

La singolare avventura free-roaming targata Suda51 esordì coraggiosamente nel 2007 per Nintendo Wii, una console con un pubblico piuttosto difficile da conquistare con titoli di questo genere. La scelta fu dettata dalle interessanti prospettive offerte dalla combinazione tra il sistema di gioco di *No More Heroes* e la possibilità di utilizzare il sensore di movimento del controller Wii per simulare i movimenti della spada. Dopo aver raccolto ottimi consensi da parte della critica ma tutto sommato poco successo tra il pubblico della grande N, l'avventura viene ora riproposta in alta definizione per le console di nuova generazione.

La nuova versione, già disponibile in Giappone, si avvale ovviamente di una grafica completamente

rinnovata e potenziata che, insieme all'originalissimo design che è ormai il tratto distintivo di quella che è nel frattempo divenuta una serie, non mancherà di catturare anche l'attenzione dei giocatori più esigenti. In fase di porting è andato inevitabilmente perduto il fattore simulativo legato al tipo di controller (sono ormai ufficialmente smentite le voci che volevano il progetto legato al nuovo controller PS3), tuttavia sembra che non siano stati inficiati la giocabilità e, in generale, l'appello del titolo, che resta sempre molto godibile per la sua ironia e originalità. Resta da scoprire quando il gioco sarà effettivamente pubblicato in Occidente e quanto e se sarà rovinato dalla censura, vista la dose di violenza, pur grottesca, e la notevole quantità di fanciulle ammiccanti di cui fa sfoggio. ●

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

L'AZIONE SECONDO

ACTIVISION®

Spider-Man Shattered Dimensions



Activision non è soltanto *Call of Duty*: la casa americana si prepara infatti a rispolverare alcune delle sue storiche serie action, rimettendole in carreggiata e dando loro nuova vita. La redazione di PlayGeneration ha avuto modo di dare loro un'occhiata in anteprima, e te ne svelerà i dettagli nelle pagine che seguono...

Transformers La Battaglia per Cybertron



True Crime





■ I livelli **Noir** ci sono apparsi in uno stadio più avanzato, come suggerito dalle animazioni, più fluide e omogenee.



■ Tra le idee migliori, spicca l'adozione di una telecamera in prima persona, per alcune situazioni di gioco, come scazzottate o QTE.

» Non siamo soli nel multiverso

SPIDER-MAN™

SHATTERED DIMENSIONS

PS3 ACTIVISION AZIONE AUTUNNO

La prossima pellicola dedicata all'arrampicamuri è stata rimandata? Niente paura. L'Uomo Ragno "si farà in quattro" pur di tornare su PS3...

Dopo alcuni titoli non proprio memorabili, Spider-Man cambierà le carte in tavola cercando una direzione diversa. Anzi: quattro. *Shattered Dimensions* rovista infatti nella ricchissima tradizione fumettistica del personaggio per scegliere quattro delle innumerevoli "versioni alternative" dell'arrampicamuri, rendendole protagoniste di livelli caratterizzati da meccaniche e stili grafici molto differenti. Sì, abbiamo detto "livelli". Dopo aver dato negli ultimi anni

il suo bel contributo a far salire la febbre per il free-roaming, il nuovo Spider-Man punterà infatti su varietà, ritmo e qualità delle dinamiche di gioco piuttosto che sull'abusata "libertà totale". Il primo universo di cui abbiamo fatto la scoperta è chiamato "Amazing", ovvero la dimensione classica e più famosa per cui è conosciuto l'Uomo Ragno. Il suo stile grafico è filtrato da una patina che ricorda la carta, e vede protagonista uno Spidey agile e dinamico, con uno stile di combattimento veloce e incentrato sull'uso delle ragnatele. L'altra dimensione

mostrataci è stata la "Noir", basata su una serie recente in cui l'Uomo Ragno agisce in una New York in stile "Sin City". Lo stile grafico è dominato da un rumore video molto cinematografico, e lo scenario è costantemente immerso nelle tenebre. Nell'universo **Noir** le dinamiche di gioco si basano sullo stealth: arrampicate e ragnatele vanno sfruttate per celarsi nell'ombra e attendere il momento giusto per colpire. Qualcuno ha studiato *Batman: Arkham Asylum*, sembra. Adesso non rimane che augurarsi che il livello qualitativo sia lo stesso... ◉

Segreti svelati (ma non troppo)

In un mondo dei videogiochi sempre più interconnesso a quello del cinema, dei giocattoli e dei fumetti, tenere un segreto diventa sempre più difficile. Così capita che una nota catena di negozi, nell'avviare le prenotazioni per il titolo Activision, riveli involontariamente la terza versione di Spidey (Spider-Man 2099) insieme al suo bonus per il preordine (il costume "Cosmic Spider-Man"). Per la quarta ambientazione, invece, si mormora della versione "Marvel Zombies".



■ Spidey sfoggerà nel corso del gioco diversi costumi, e acquisirà nuove mosse e poteri.



■ In forma robotica si hanno due armi. In versione automobile solo una, mentre gli aerei ne avranno due.



■ L'IA degli alleati sembrava buona già nella versione testata, scacciando la minaccia di dover far loro da balia.

» Scoppia su PS3 la guerra del metallo

TRANSFORMERS

LA BATTAGLIA DI CYBERTRON

PS3 ACTIVISION AZIONE ESTATE

I robot di Hasbro tornano con un titolo che promette di trattarli come giganti d'acciaio anziché come la ferraglia degli ultimi tie-in...

Transformers e le console Sony non sono mai andati troppo d'accordo. Al di là dell'ottimo *Transformers* anni fa su PS2, i titoli dedicati a Optimus Prime, Megatron e compagnia sono sempre stati mediocri. La maledizione potrebbe però essere giunta al termine con La Battaglia

per Cybertron, progetto che sembra avere tutte le carte in regola per dare finalmente ai fan della serie un gioco di qualità. Passata la sbornia per il free-roaming il titolo Activision, che abbiamo provato nel corso di un evento a Londra, presenta una struttura più classica e lineare. "Meno roba ma fatta meglio" sembra essere il motto degli sviluppatori: il gioco è sostanzialmente uno sparatutto in terza persona con telecamera sulla spalla sullo stile di *Gears of War* e *Uncharted 2*, ma sembra realizzato con lucidità e intelligenza. Anche qui l'azione ruota attorno all'uso delle coperture, ma l'azione è molto dinamica, tra salti, sprint, abili-

tà speciali e, naturalmente, la possibilità di trasformarsi. La mutazione dalla forma robotica a quella di veicolo (e viceversa) avviene in pochissimi secondi, alla semplice pressione di un tasto, e permette di interpretare qualsiasi situazione in maniera inaspettatamente elastica, offrendo un bel plus in termini di libertà e varietà di approccio di lotta e movimento. Il tutto inserito in un level design in cui una giostra spettacolare e altamente ritmata di scontri si fondono a eventi narrativi in tempo reale, un pizzico di esplorazione, e scontri con boss e sub-boss di dimensioni spesso titaniche. Davvero molto, molto promettente. **O**

■ Ogni robot ha un'abilità speciale. Optimus può scatenare il War Cry, con cui diventare temporaneamente più forte e resistente.



Catastrofe cibernetica

Per permettere di sfruttare in agilità le due forme dei protagonisti, entrambe manterranno un layout dei controlli identico. Allo stesso modo, la struttura dei livelli è pensata per sfruttare appieno questa possibilità. In questo senso, ci è piaciuta particolarmente una missione nei panni di Starscream, in cui dovevamo cecchinare dei nemici e volando potevamo gestirci in tantissimi modi diversi l'eliminazione dei bersagli.



■ Come da tradizione, il gioco offrirà due campagne, una dedicata agli Autobot e l'altra ai Decepticon.





PS3 ACTIVISION AZIONE/AVVENTURA



■ Per il ritorno di True Crime gli sviluppatori hanno scelto uno stile grafico del tutto peculiare, basato su colori ipersaturi.



» Sbirri, piombo e tradimenti

TRUE CRIME

L'onesto "aspirante GTA" di Activision punta al rilancio con un terzo capitolo ambientato nelle pericolose strade di Hong Kong.

Nonostante il buon successo dei due capitoli usciti su PS2, *True Crime* non è mai davvero riuscito a elevarsi dalla folla dei giochi "alla GTA". Dopo qualche anno di pausa, forte di un nuovo team di sviluppo e di una struttura che rompe nettamente col passato, la serie è pronta a sfidare la concorrenza in un settore che oggi è più competitivo che mai. In questo nuovo capitolo impersonerai un poliziotto infiltrato in una banda, e ti muoverai per le strade di una Hong Kong virtuale ricostruita privilegiando il divertimento rispetto alla

fedeltà. La demo cui abbiamo assistito era focalizzata su uno scontro nel bel mezzo della città. I combattimenti sono fluidi e ricchi al tempo stesso: puoi iniziare uno scontro con una scazzottata e, una volta entrato in possesso di una lama o un'arma da fuoco, passare con estrema naturalezza a nuove tecniche o possibilità di gioco. Contromosse, acrobazie sullo scenario, colpi finali, uso creativo (e doloroso) di suppellettili varie... il feeling è quello dei film d'azione di John Woo e compagnia. Non manca neanche un sistema di

reputazione, anche se non sviluppato come in *Infamous*: migliorando l'abilità di combattimento, i nemici tenderanno a fuggire piuttosto che combattere, mentre accrescendo il livello di popolarità si sbloccherà l'accesso a certi fornitori di armi o committenti delle numerose sotto-missioni disponibili. Valutare il titolo di United Front Games è difficile: troppo acerbo il codice, troppi i punti non svelati della struttura di gioco. Di certo la stoffa c'è, e l'ambientazione è affascinante. Speriamo di poterlo riprovare presto... ○



■ Il gioco promette di non fare sconti per quel che riguarda il tasso di violenza messo in scena. Gli arti spezzati non si conteranno.



■ Nell'ambito dei combattimenti il corpo a corpo appare centrale, a differenza di altre serie che prediligono le armi da fuoco.

Sbirro a due ruote

Nel corso del gioco ti muoverai per la città a piedi e a bordo di numerosi veicoli a quattro e due ruote. Proprio la moto sembra il mezzo d'elezione per *True Crime*: permette di muoversi con agilità nel traffico virtuale (che, come quello reale di Hong Kong, può essere davvero caotico) e può essere usata, volendo, anche come arma da lanciare contro i nemici.





■ Mutandoni ascellari, frittatona di cipolle, birra ghiacciata... e giù da un elicottero, appesi a un rampino, a far saltare in aria qualsiasi cosa.

CONTRO CAMPO

Just Cause Oltre i confini del ruttoliberismo

A volte capita che arrivi la sera, e a ben pensarci era proprio il momento. Capita che la casa è vuota, il telefono è spento, la cena è proletaria e, dopo che per tutto il giorno hai restituito al mondo quello che il mondo ancora non ti ha dato, decidi di ridurre manualmente il tuo senso critico, agendo con pigrizia e cacciavite sulle tue impostazioni di sistema per ridurle ai livelli minimi per la sopravvivenza. Il nuovo Just Cause, con buon approssimazione, è il videogioco adatto a quelle sere. Non mi dilungherò qui in inutili descrizioni, perché tutti conosceranno la storia di Rico Rodriguez, agente speciale inviato sull'isola di Panau per, apparentemente, far detonare qualsiasi entità umana o meccanica esistente. Mi limiterò solo a raccontare quel piccolo paradosso del videogioco che, proprio in Just Cause, emerge con una forza senza precedenti.

Nel nuovo episodio della serie Eidos, e chi ha giocato il primo non stenterà a crederlo, può accadere spesso di non crederci. Può succedere di saltare da un elicottero in quota, per scagliarsi a tutta velocità dentro al centesimo piano di un grattacielo. Oppure di lanciarsi in caduta libera da un aereo, per afferrare al volo il corpo senza vita di un compagno di squadra. O ancora, di agganciarsi a un'auto in fuga con un rampino, per poi aprire il paracadute e, planando a bassa quota, fare fuoco sull'esercito di nemici all'inseguimento. Può accadere, insomma, che le evoluzioni dell'agente Rodriguez raggiungano vette di parossismo senza precedenti, tecnicamente prossime alla fantascienza, in un tourbillon di salti nel vuoto, scontri a fuoco, esplosioni a catena e acrobazie che superano qualsiasi altra assurdità non-superoistica osservata dalla notte dei tempi. Eppure, ed è qui il paradosso che emerge dal gioco Eidos, in Just Cause non capita mai che, nonostante questa assoluta ostentazione di azione trash, venga voglia di sentirsi più intelligenti. E nel mio caso, vi assicuro, questa non è la normalità. Ma permettetemi di spiegare...

In genere, il mio atteggiamento verso la fiction votata all'eccesso è di sottile repulsione. Non solo perché spesso questa si associa a una scarsa qualità dei valori produttivi, ma anche per quella sgradevole sensazione di volgarità stilistica che origina dal trash. Nel caso dei videogiochi, e Just Cause ne è una conferma eclatante, questo tuttavia non accade. Al contrario, il mio senso critico è palesemente livellato verso il basso, la mia tolleranza artistica è assolutamente superiore. La ragione, come ovvio, è nelle origini stesse del videogioco. Se la letteratura nasce come arte aristocratica e il cinema come intrattenimento borghese (e si perdoni l'approssimazione), il videogioco si afferma infatti storicamente come trastullo nazionale popolare. E ancora oggi, per quanto nel tempo sia cambiato, la sua

immagine collettiva rimane sostanzialmente la stessa: quella del timekiller fondato sulla dottrina del non-pensiero, della non-coerenza e della non-realtà. Questo perché il videogioco, per tradizione, è un medium che ha sempre privilegiato l'eccesso, nelle immagini come nelle azioni, affermandosi come intrattenimento totalmente libero da vincoli stilistici. Io definisco questa filosofia, ruttoliberismo. È quel modo di pensare che appartiene alla filosofia del lasciarsi consapevolmente andare, riducendo temporaneamente il proprio senso critico a livelli appena sufficienti alla sopravvivenza. Quell'approccio all'immagine, al suono e al gesto per cui tutto è amplificato, magnificato, massimizzato, che celebra il trash, ostenta l'eccesso, curva ulteriormente la definizione di iperbole. Se vogliamo, è esattamente il principio edonistico che, per convenzione, appartiene al ragionier Fantozzi: quello delle serate davanti alla partita, con i mutandoni ascellari, la frittatona di cipolle e la birra ghiacciata. E ovviamente, il rutto libero.

Negli anni, le altre arti difficilmente sono riuscite a eguagliare le vette di ruttoliberismo del videogioco. Ad oggi, le sue espressioni videoludiche vanno ben oltre le scene d'azione di Michael Bay, gli intrecci grotteschi di Chuck Palahniuk, i personaggi iperbolici di Vin Diesel, i dialoghi surreali di Quentin Tarantino. Non dev'essere un caso che, nella storia recente, molte delle espressioni più "estreme" della letteratura e del cinema siano derivate proprio da "prestiti stilistici" del videogame, sotto forma di personaggi, storie o, più generalmente, ispirazioni. Ma cosa comporta oggi il ruttoliberismo, in tempi in cui l'intrattenimento interattivo ha preso forme così dissimili, perché più evolute, rispetto a quelle originarie?

È proprio qui, purtroppo, che la nostra analisi si interrompe. A questo punto, gentile lettore, dovrei spiegare perché il ruttoliberismo del videogioco è un valore da preservare, in quanto rappresenta la reale anima artistica del medium. O in alternativa, dovrei denunciare come sia una piaga da debellare, in quanto compromette il processo di evoluzione del videogioco stesso. Ma la verità è che, per quanto possa continuare a pensarci, stavolta non ho ancora capito se i mutandoni ascellari, la frittatona di cipolle e la birra ghiacciata siano un bene o un male per il videogame. Probabilmente sono entrambe le cose. E come per il ragionier Fantozzi, il ruttoliberismo non è altro che un vizio privato: una licenza di vita da riservare a quelle serate davanti allo schermo, quando la casa è vuota, il telefono è spento e la cena proletaria. Ah, quei fuggenti istanti di depravazione videoludica. Una lussuria da bramare ma, come tutti i vizi del popolo, da non pubblicizzare in società.

Ivan Fulco



■ **RESONANCE OF FATE.** Un J-RPG dal gusto cyberpunk.



■ **MOTOGP 09/10.** Capcom si aggiudica la pole position.



■ **SILENT HILL SHATTERED MEMORIES.** La nebbia sta già calando...

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

BlazBlue: Calamity Trigger	66
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	20
Half-Minute Hero	76
History: Great Battles Medieval	76
Karaoke Revolution	76
MotoGP 09/10	46
Prison Break: The Conspiracy	52
Resident Evil 5 Gold Edition	65
Resonance of Fate	50
Scene it? Ciak! Si gira!	76
Silent Hill Shattered Memories	74
Super Street Fighter IV	48
Yakuza 3	18

PSP

Dante's Inferno	68
Eye of Judgment Legends	69
Puzzle Chronicles	76
SOCOM Fireteam Bravo 3	70

TUTTO CAMBIA (TRANNE I COLPI DI GUILLE)

Corsi e ricorsi storici, li chiamano. In redazione, in realtà, li chiamiamo i momenti "Dio come siamo invecchiati". Sono quelle situazioni in cui ti rendi conto che anche viaggiando in dimensioni alternative, prendendo dèi a pedate e salvando il mondo tre volte al giorno, il tempo passa, e le cose cambiano. Quasi tutte, almeno. Prendi *Super Street Fighter IV* (anche perché se non lo prendi, nel senso di comprarlo, veniamo a casa e ti bruciamo la PS3): l'ultimo *Super Street Fighter* che abbiamo giocato (no, *HD Remix* non vale) era quello per Super Nintendo, quando correva l'anno '94. Il prezzo della cartuccia giapponese, dannato import, era di 160.000-diconsi-160.000 lire. Un pacco di soldi elevato al cubo e moltiplicato tre. E la gente si lamentava perché diavolo, non è che Capcom può fare uscire uno *Street Fighter* l'anno a 160.000 lire. I tempi di *FIFA* e *PES* erano lontani, ma non tantissimo. In compenso, una volta messa la cartuccia nella console, non giocammo ad altro per mesi. Adesso, invece... Ehi, ora che ci penso, chi cavolo l'ha detto che le cose cambiano? ●



■ **Ci vogliono certezze nella vita.** Tipo che comprare *Street Fighter*, ieri come oggi, è un imperativo morale.

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49

Insoddisfacente.
Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59

Appena sufficiente.
Solo per fan sfegatati.

60-69

Discreto.
Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79

Interessante.
Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89

Molto interessante.
Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94

Sensazionale.
Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100

Capolavoro.
Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.



Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:





3
 Genere
 GUIDA
 Sviluppatore
 MONUMENTAL GAMES
 Produttore
 CAPCOM
 Uscita
 DISPONIBILE
 Prezzo
 € 69,99
 Testi
 ITALIANO
 Parlato
 ITALIANO
 Risoluzione Massima
 720P
 Installazione
 1179 MB
 Giocatori
 1-2
 Online
 1-20
 Salvataggi
 AUTOMATICI
 Sito Web
 WWW.PLAYMOTOGP.COM



■ *Moto GP 09/10* include tutti i piloti, le squadre e i circuiti della stagione passata, oltre a due aggiornamenti gratuiti della stagione in arrivo.

» I PUNTI DI FORZA DEL NUOVO MOTO GP



1 LE LICENZE UFFICIALI. Tutti i piloti, le squadre e le piste della stagione 2009, oltre ai dati della stagione 2010, scaricabili gratuitamente.



2 CONTROLLO ACCESSIBILE. Anche i meno abili saranno in grado di vincere e, anche se cadrà, potrai "riavvolgere" gli ultimi istanti e riprovare!



3 MULTIPLAYER GRANDIOSO. Due giocatori in split screen e fino a 20 online nella stessa gara. Davvero un ottimo risultato.

NUOVO COMBUSTIBILE PER I FAN DELLA MOTO GP

Moto GP 09/10

Un nuovo e competitivo gioco motociclistico incendierà i tracciati ufficiali del Campionato MotoGP, come i cuori di tutti i suoi fan...

Il nuovo *MotoGP* taglia il traguardo saziando la sete di velocità di tutti gli affezionati delle due ruote. Due sono i suoi punti di forza: la licenza ufficiale e una vasta gamma di modalità di gioco. Com'è facile immaginare, la licenza offre vantaggi come tutti i piloti, le squadre e i circuiti della stagione passata. Ma il bello

è che potrai scaricare gratuitamente tutti i dati relativi alla stagione che sta per iniziare, con tutti i cambiamenti che questo comporta (squadre, circuiti...).

La vera marcia in più di cui dispone il gioco è la gamma di modalità disponibili. Potrai godere di una modalità Campionato nelle tre categorie, anche se 250cc e MotoGP dovranno essere sbloccate arrivando sul podio nelle categorie

precedenti (125cc per la 250cc, 250cc per la MotoGP). Inoltre, molti dei migliori piloti saranno bloccati, all'inizio e, per poterli avere, dovrai riuscire a portare a termine alcuni obiettivi specifici. Il gioco è quindi pensato per durare, come dimostra anche la modalità Carriera, dove dovrai creare un pilota e guidarlo lungo tutta la sua carriera (appunto), guadagnando punti reputazione

fino a farlo diventare un vero campione. Completano il quadro la modalità Arcade, nella quale dovrai vincere prove in gara e la modalità Prova a Tempo, nella quale il tuo unico nemico sarà il cronometro. Anche il multiplayer offre molte opzioni, sia offline (due giocatori in split screen) che online, dove 20 giocatori potranno correre nella stessa pista.



■ Il gioco dispone della licenza ufficiale della stagione 2009 e potrai scaricare gratuitamente i dati relativi a quella 2010.



■ I 17 circuiti ufficiali del Campionato sono riconoscibili e ben realizzati: sicuramente la componente migliore di un apparato grafico decisamente migliorabile.



■ Il sistema di controllo è molto accessibile ma, spesso, lo è fin troppo. Un esempio? Dovrai "faticare", per cadere dalla moto...



■ Gli sviluppatori si sono prodigati per offrire un'ottima IA per i piloti. Inoltre, potrai anche fare gesti di vario genere, durante la gara.



Tutti questi pregi ti impediranno di scendere dal sellino... sul quale scoprirai che il sistema di guida è molto più semplice di quelli provati in precedenza, anche se questo "pregio" potrebbe non piacere ai fanatici della simulazione. Anche al massimo livello di difficoltà, i veterani delle due ruote non troveranno probabilmente degni avversari sulla pista. Inoltre, la moto è anche troppo stabile, e potrai produrti in

Tutti i piloti e le scuderie del MotoGP e un bel po' di modalità, ma con uno stile non particolarmente realistico.

collisioni prolungate senza gravi conseguenze. Questi dettagli di certo tolgono molto al realismo e al livello di sfida, ma se quello che cerchi è cerchi un gioco motociclistico accessibile potrebbero non rappresentare un problema. L'aspetto più carente del titolo è certamente l'apparato

grafico, decisamente inferiore alla media. I modelli delle moto sono appena soddisfacenti, effetti di luce e acqua fanno il loro lavoro senza stupire e, volendo cercare il pelo nell'uovo, nella visuale in soggettiva non si vedono le mani del pilota sul manubrio. E, a proposito di vi-

suali, ce ne sono solo tre. È un vero peccato che l'apparato grafico non sia stato tenuto in considerazione come avrebbe dovuto. Riassumendo, se cerchi un gioco di moto accessibile, lungo e con le licenze ufficiali, questo è il gioco che fa per te. Se invece sei un fan esigente, alla ricerca di realismo e di un dettaglio grafico all'altezza degli standard odierni, *MotoGP 09/10* ti lascerà l'amaro in bocca... ○



■ La pioggia è ben realizzata ma non influenza troppo le condizioni della pista. Ad ogni modo, meglio usare gli pneumatici adatti.



■ Graficamente il gioco non eccelle: poche visuali e, in quella soggettiva, mancano le mani del pilota. Forse si tratta di Ghost Rider...

» MODALITÀ DI GIOCO PER TUTTI I GUSTI

Moto GP 09/10 offre diverse modalità di gioco, opzioni multiplayer e l'aggiornamento gratuito alla stagione 2010.



CAMPIONATO. Divertiti nelle tre categorie, anche se la 250cc e la MotoGP dovranno essere sbloccate, come molti dei piloti.



ARCADE, PROVA A TEMPO. Porta a termine diversi obiettivi oppure combatti da solo contro il tempo.



MODALITÀ CARRIERA. Crea un pilota e raggiungi una reputazione sufficiente da poter essere considerato un vero campione.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ La durata, le numerose modalità di gioco e gli aggiornamenti gratuiti.

» DIFETTI

↓ L'apparato grafico non all'altezza e la componente simulativa, decisamente assente.

Ti piacerà di...

MOTO GP 08



Ti piacerà di...

SBK 09



75

» GRAFICA

Appena sufficiente sotto molti aspetti, tranne ciò che concerne i circuiti.

76

» SONORO

Buoni effetti. Colonne sonore irrilevanti e doppiaggio standard.

81

» DIVERTIMENTO

Accessibile e divertente, se non cerchi un vero simulatore.

89

» LONGEVITÀ

Molte modalità di gioco, online, aggiornamenti gratuiti...

VOTO

80

Un gioco di moto completo, ma tecnicamente mediocre. Il sistema di controllo semplice è adatto a tutti, ma è poco realistico.



12

Genere
PICCHIADURO
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
CAPCOM
Uscita
IMMINENTE
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE/GIAPPONESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
3062 MB
Giocatori
1-2
Online
1-2
Salvataggi
A FINE MATCH
Sito Web
WWW.STREETFIGHTER.COM



■ Il re dei picchiaduro diventa ancora migliore grazie all'aggiunta di nuovi personaggi e modalità, e a un migliore bilanciamento.

QUANDO UNA PATCH NON BASTA

Super Street Fighter IV

Più lottatori, più scenari, più modalità. Nell'era del PlayStation Store e dei DLC, basterà a *Street Fighter IV* per meritarsi l'appellativo "Super"?

Quando Capcom lanciò *Street Fighter IV*, la mossa sembrò quasi una scommessa, visto lo stato non proprio esaltante del genere. Il successo, fortunatamente, è stato enorme, e ha aperto le porte al ritorno di serie classiche come *The King of Fighters* e all'arrivo di alcuni nuovi titoli come *BlazBlue*. Ora Ryu e compagni tornano su PS3 con una versione arricchita, riveduta

e corretta del quarto capitolo, ma se il *Super* del titolo ti fa pensare a una sterile operazione commerciale, sei sulla strada sbagliata...

Meglio chiarirlo subito: Super Street Fighter IV non è una raccolta di contenuti scaricabili e patch, ma un gioco tutto nuovo basato sui punti fermi di *Street Fighter IV* (le Ultra Combo, il Focus Attack e così via). Il cast in-

clude ben 10 personaggi in più, tra inediti come Hakan e Juri e facce conosciute tratte da *SF III*, *Super* e *Alpha*. I 35 lottatori si scontreranno in nuovi scenari (di qualità altalenante, in verità), e affronteranno bonus stage "effetto nostalgia" come lo sfasciacarrozze o lo spaccabarili. Insomma, se si fosse chiamato *Street Fighter V*, non avremmo avuto granché da ridire.

L'aspetto più soddisfacente del gioco, però, non sta tanto nelle aggiunte "quantitative" quanto nelle correzioni più sottili, come il ritmo di gioco lievemente accelerato, il metodico ribilanciamento basato sugli input dei giocatori, e l'aggiunta di una Ultra Combo alternativa per ciascun personaggio, che dona freschezza ad alcuni scontri altrimenti prevedibili. Alcuni personaggi come Sa-

» CHE C'È DI NUOVO?



1 LOTTATORI. Hakan e Juri sono dotati di tecniche molto particolari. Il primo si unge per potenziarsi, la seconda può velocizzare i suoi colpi.



2 MODALITÀ. Potrai creare lobby con regole del tipo "chi vince resta", registrare i migliori match, classificarli e rivederli con calma...



3 BONUS. Oltre ai bonus stage, il gioco include costumi, sequenze animate, bozzetti, e i classici titoli e icone sbloccabili da sfoggiare online.

■ I 10 personaggi aggiuntivi (due dei quali inediti) portano il totale alla ragguardevole cifra di 35 lottatori, tutti sbloccati dall'inizio.



■ I tre personaggi provenienti da SF III sono stati adattati in modo esemplare, considerando che il sistema di gioco per cui erano pensati era ben diverso.



■ I due personaggi inediti, Hakan e Juri, sono quelli meno convenzionali. Ungendosi, Hakan guadagna potenza e raggio d'azione per le sue mosse.



■ La modifica più evidente al sistema di gioco è l'aggiunta di una Ultra Combo alternativa da selezionare prima del match.



gat hanno ancora un certo margine di vantaggio, ma adesso ci sono diversi personaggi che sembrano pensati apposta per metterlo al suo posto, Adon, e Ibuki in particolare. Noto anche il lavoro fatto sul comparto online. Il confusionario sistema dei Battle Points e dei Player Points è stato razionalizzato, ed è ora possibile creare stanze con la regola "chi vince resta" e tornei (anche a squadre) per otto giocatori. I partecipanti che

Super Street Fighter IV non è una raccolta di contenuti scaricabili e patch, ma un gioco tutto nuovo basato sui punti fermi di SF IV.

non combattono, possono guardare il match in corso chiacchierando del più e del meno, e nel caso, salvare il filmato del match.

Anche la modalità Sfida è stata modificata cercando di ridurre il livello di frustrazione: le prove adesso si superano singolarmente, e non

ci sono più singole sfide che includono 4-5 tecniche diverse da eseguire (l'ultima delle quali inevitabilmente impossibile). Purtroppo, però, ancora manca ancora la possibilità di vedere la IA eseguire il colpo prima di tentare, il che costringerà molti a rivolgersi a YouTube per capire come proseguire.

In definitiva, **Super Street Fighter IV** è un titolo eccellente sotto pressoché ogni profilo possibile, dal bilanciamento dei personaggi ai contenuti, passando per le numerose modalità di gioco. Non farà cambiare idea a chi, guardando un match, si chiede qual è la combo per cecchinare o quanti round bisogna vincere per chiamare l'elicottero, ma chiunque abbia una vaga idea di cosa sia un picchiaduro non può farselo scappare. ●



■ Quasi tutti i personaggi sono stati ribilanciati potenziandone i colpi o, in alcuni casi, aggiungendone di nuovi. Fa eccezione il solito Guile...



■ La velocità aumentata, i nuovi colpi e le Ultra Combo alternative richiederanno un po' di allenamento anche per i veterani.

NUOVE FACCE DA SCHIAFFI

Tra le aggiunte al cast figurano diversi volti storici della saga, inclusi tre personaggi di SF III richiesti a gran voce dai fan.



ALPHA. Il versatile Guy, l'imprevedibile Cody, e l'anti-Sagat, Adon. Avremmo preferito Rolento o Karin...



SUPER. Il presaiolo T-Hawk e Dee Jay (uno dei favoriti redazionali) avrebbero dovuto essere presenti già in SF IV.



STREET FIGHTER III. I più attesi (e a occhio, i più potenti): il pugile Dudley, la ninja Ibuki e la giovane karateka Makoto.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ La ricchezza di contenuti, le indovinate modifiche al sistema di gioco, la modalità online.

» DIFETTI

↓ Si poteva fare di più in termini di accessibilità. Gli scenari rimangono di qualità altalenante.

Ti piacerà + di...

STREET FIGHTER IV



Ti piacerà + di...

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER



93

» GRAFICA

Pressoché identica a SF IV. Lo stile caricaturale invecchia bene.

90

» SONORO

Il mondo ringrazia per l'eliminazione di "Indestructable" nei menu.

96

» DIVERTIMENTO

Le modifiche alla struttura lo hanno reso ancora più piacevole e bilanciato.

96

» LONGEVITÀ

I nuovi personaggi sono ben fatti, e l'online è ora a prova di critiche.

VOTO

96

Semplicemente il miglior picchiaduro in circolazione per ricchezza di contenuti, spessore e immediatezza. Da non perdere.



16

Genere
GDR
Sviluppatore
TRI-ACE
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720
Installazione
OPZIONALE (5179 MB)
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
PUNTI PREDEFINITI
Sito Web
[WWW.SEGA.COM/
GAMES/RESONANCE-OF-FATE/](http://WWW.SEGA.COM/GAMES/RESONANCE-OF-FATE/)

■ *Resonance of Fate* è un gioco di ruolo creato da Tri-Ace, team veterano del genere che ha già prodotto titoli del calibro di *Star Ocean* e *Valkyrie Profile*.



È DI NUOVO IL TUO TURNO DI SALVARE IL MONDO!

Resonance of Fate

La Terra come la conosciamo non esiste più e gli esseri umani vivono all'interno di Basel, una gigantesca torre che nasconde un terribile segreto...

Il team giapponese di Tri-Ace, già autore di titoli di spicco come *Star Ocean* e *Valkyrie Profile*, torna su PlayStation 3

con un nuovo gioco di ruolo che si discosta in alcuni aspetti dai canoni classici del genere. *Resonance of Fate*, in questo senso, unisce un'ambientazione a dir poco originale a un sistema di combattimento che offre alcuni spunti innovativi.

Il gioco è ambientato in un futuro oscuro per l'umanità, in cui la vita

sulla Terra è resa impossibile dalla presenza di gas che hanno tramutato l'aria in una sostanza irrespirabile. L'unico luogo abitabile è Basel, una gigantesca torre strutturata su diversi livelli. All'interno di questa immensa struttura, in cui la comunicazione interna è gestita tramite una rete di ascensori, convivono zone civilizzate (piccole cittadine, centrali

energetiche, palazzi) e aree abbandonate al proprio destino. Basel cela anche un oscuro segreto, che il trio di protagonisti composto da Vashyon, Leanne e Zephyr cercherà di scoprire progredendo nell'avventura.

L'azione si basa sugli standard del genere, con fasi di esplorazione che si alternano ai combattimenti

» COME MUOVERSI NELLA COLOSSALE TORRE DI BASEL



1 STRUTTURA... APERTA? Acquisito l'accesso a una zona disporrai di una discreta libertà di movimento. Ogni capitolo è costituito da varie missioni.



2 LA MAPPA. Per avanzare dovrai aprire dei passaggi utilizzando cellule di energia di differenti colori provenienti direttamente da Basel.



3 ALL'ATTACCO. I combattimenti uniscono tempo reale e turni. Puoi spostarti liberamente nell'area di gioco e dare vita ad attacchi in sequenza.

■ Il trio di protagonisti di *Resonance of Fate* è composto da Leanne, Zephyr e Vashyon.



■ **Basel, l'ultimo rifugio dell'umanità**, è destinata alla distruzione. Sarà tuo compito salvarla, nel ruolo di un trio di eroi.



■ **L'arsenale a tua disposizione** comprende classiche armi da fuoco quali pistole, mitragliatrici e granate.



■ **Graficamente, Resonance of Fate** alterna sequenze particolarmente curate a elementi che non convincono pienamente.



menti, ma può contare su diverse innovazioni nella meccanica di gioco. Il movimento nei vari settori della mappa è gestito tramite l'uso di particolari celle d'energia colorate, mentre gli scontri uniscono tempo reale e turni. Ogni personaggio dispone di un periodo prefissato in cui eseguire le proprie azioni, oltre alla possibilità di attivare delle combinazioni che seguono dei percorsi predefiniti

Resonance of Fate è un gioco caratterizzato da un'ambientazione unica e da un sistema di combattimento originale.

e che infliggono ingenti quantità di danni al nemico. La gamma di scelte è piuttosto ampia e potrebbe essere apprezzata dagli appassionati di GdR, mentre i giocatori meno avvezzi al genere troveranno difficile entrare nel vivo dell'azione e impiegheranno diverso tempo

prima di sfruttare gli strumenti disponibili.

La volontà di Tri-Ace di creare un titolo dotato di caratteristiche originali è sicuramente da lodare, ma il risultato finale non riesce a convincere appieno a causa dell'eccessiva complessità di alcune

meccaniche. *Resonance of Fate* non è un titolo adatto a tutti, ma si rivolge in particolar modo a chi già vanta una degna esperienza nel settore. Un vero peccato, considerando anche la bontà della storia (la trama è ben congegnata e di sicuro interesse) e della realizzazione tecnica, apprezzabile soprattutto per quanto riguarda il character design e la scelta di alcune ambientazioni. ●



■ **Puoi modificare le armi** e cambiare l'abbigliamento dei tre protagonisti. I cambi di look sono riprodotti anche nei filmati d'intermezzo.



■ **Nel corso del gioco** ti imbatterai in alcuni nemici tanto stravaganti quanto pericolosi, come questo bidone di benzina dotato di arti.

» COMBATTIMENTI PER GIOCATORI ESPERTI

Il sistema di combattimento del gioco è abbastanza complesso e potrebbe creare qualche problema ai neofiti.



TURNI IN TEMPO REALE. Ogni personaggio dispone di una barra che indica il tempo disponibile per eseguire ogni azione.



MOVIMENTI. Puoi spostarti liberamente nell'area di gioco o creare delle sequenze predefinite per dare vita ad attacchi invincibili.



SFRUTTA LO SCENARIO. L'ambiente circostante può essere utilizzato a tuo vantaggio, tra dislivelli, sporgenze e oggetti esplosivi...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'ambientazione e la struttura di gioco, che si discostano dai canoni del genere.

» DIFETTI

↓ La meccanica dei combattimenti è complicata e potrebbe scoraggiare i giocatori meno esperti.

Ti piacerà + di...

STAR OCEAN THE LAST HOPE



Ti piacerà - di...

FINAL FANTASY XIII



82

» GRAFICA

Discreta in ogni suo elemento, senza particolari picchi qualitativi.

86

» SONORO

Ottima colonna sonora e voci selezionabili in inglese/giapponese.

79

» DIVERTIMENTO

Buona giocabilità, anche grazie all'originale sistema di combattimento.

90

» LONGEVITÀ

La missione principale e quelle secondarie offrono una buona longevità.

VOTO

84

Un GdR che si discosta dai canoni del genere grazie alla sua ambientazione e ad alcune trovate strutturali.



16

Genere
AZIONE
Sviluppatore
ZOOTFLY
Produttore
DEEP SILVER
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 45,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
1450 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
PRISONBREAK.DEEPSILVER.COM



■ Come trasformare un carcere di massima sicurezza in un campeggio per boyscout.

UNA PRIGIONE PER BRAVI RAGAZZI

Prison Break The Conspiracy

Televisione e videogiochi proprio non riescono ad andare d'accordo...

Trasmessa per la prima volta nel 2005, "Prison Break" è una serie televisiva di successo ambientata (almeno inizialmente) nel carcere di Fox River. Lincoln Burrows è accusato di omicidio e il fratello, Michael Scofield, si fa arrestare per organizzare la sua evasione. Nel ruolo di Tom Paxton, un informatore della polizia, dovrai farti strada tra le gerarchie della pri-

gione per monitorare tutti i movimenti di Michael.

Il gioco impone una struttura piuttosto rigida. Seguendo le continue indicazioni a schermo, si raggiunge il personaggio indicato e da questo si riceve la missione da portare a termine. Dopo averla completata, si torna dal diretto interessato e si riparte verso l'incarico successivo. L'azione è divisa tra pessime fasi stealth e combattimenti corpo a corpo

anche peggiori: le prime richiedono semplicemente di memorizzare i movimenti dei nemici in modo da eluderli, mentre gli scontri sfoggiano uno dei peggiori sistemi di controllo mai pensati per un videogioco.

Arricchito da pessimi filmati e da un doppiaggio malamente sincronizzato, The Conspiracy non è in grado di appassionare neanche i più incalliti fan della serie TV. Da dimenticare. ●



■ Nel tempo libero è possibile allenarsi per migliorare le proprie caratteristiche primarie.



■ Il campo visivo dei nemici è piuttosto ridotto. Alcuni scenari richiedono comunque parecchia pazienza.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Proprio nessuno, in effetti. A meno di non essere fan della serie.

» DIFETTI

↓ Banale, troppo guidato, tecnicamente poverissimo.

51

» **GRAFICA**
Si salvano solo i volti, terribili le animazioni.

49

» **SONORO**
I dialoghi sono sempre fuori sincrono.

50

» **DIVERTIMENTO**
Noioso e troppo lineare.

70

» **LONGEVITÀ**
Nella media, ma assolutamente non rigiocabile.

VOTO

50

Un gioco realizzato in fretta, con poche risorse e poche idee. Lasciarlo sugli scaffali è il modo migliore per rendere omaggio alla serie.

» SINDROME PASSIVO-AGGRESSIVA

Tom Paxton sa fare soltanto due cose nella vita: una è nascondersi, l'altra è combattere. Tutte e due male, peraltro. Almeno in questa versione videoludica della serie...



1

STEALTH. Evita le guardie controllandone i movimenti sulla piccola mappa.



2

BOXE. Schiva il colpo del nemico di turno e colpiscilo un attimo dopo.

■ I protagonisti del telefilm sono riprodotti in modo convincente. Le voci, tuttavia, non sono quelle reali.

The background of the entire page is a high-quality illustration of Lightning, the main character of Final Fantasy XIII. She is shown from the waist up, turned slightly to her left but looking towards the viewer. She has long, wavy pink hair and is wearing her signature white and tan tactical vest over a dark turtleneck, with blue fingerless gloves and a red cape. She holds her massive Buster Sword behind her back with both hands. The sword is highly detailed with mechanical components and a red hilt. The background is a soft, hazy white with faint architectural lines and a circular emblem in the top right corner.

L'AVVENTURA PASSO PASSO

- TUTTI I BOSS
- GLI ESPER
- LE MAPPE

FINAL FANTASY XIII

LA GUIDA COMPLETA - I PARTE



INDICE

INTRODUZIONE.....	55
CAPITOLO I.....	56
CAPITOLO II.....	56
CAPITOLO III.....	57
CAPITOLO IV.....	59
CAPITOLO V.....	61
CAPITOLO VI.....	62



16

Genere
GIOCO DI RUOLO
Sviluppatore
INTERNO
Editore
SQUARE ENIX
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Salvataggi
IN PUNTI SPECIFICI
Sito Web
WWW.FINALFANTASY13GAME.COM

CONTROLLI BASE

✱: Tasto azione
■: Mappa
●: Annulla
Start: Pausa
Select: Saltare sequenza
L1: Seleziona Coltre
L1 in combattimento: Scelta formazione
R1: -
R1 in combattimento: Esamina nemico
Stick sinistro: Camminare, correre
Stick destro: Controllo inquadratura

ALLA SCOPERTA DI UN MONDO MAGICO

Final Fantasy XIII

Prima parte

Molto più lineare degli altri *Final Fantasy*, questo fantastico RPG basa tutto il suo fascino su una sui complessi combattimenti. Ovviamente non ti sveleremo la storia, ma cerchiamo di aiutarti a risolvere il gioco senza lasciare nulla di importante per strada.

» CONSIGLI PRATICI



1



2



3



4

Come in tutti i *Final Fantasy* dovrai combattere molti nemici per ottenere sia denaro (Guil) quanto

PC (Punti Cristallo), per potenziare le armi, gli accessori e, ovviamente, i personaggi.

• **Quando diventa possibile accedere ai materiali** ① per potenziare le armi, bada bene che la quantità di punti ESP guadagnata da un accessorio, da un oggetto o da un'arma varia anche se il materiale impiegato è lo stesso. Per esempio, usare il ma-

teriale Cuorio Resistente sull'arma Gladius non ha lo stesso effetto che avrebbe se lo usassi sull'arma Cerchio Energetico. Fai delle prove per evitare sprechi.

• **Apprendi l'abilità Rinascita** ② con ogni personaggio appena ne avrai la possibilità. In questo modo potrai fare a meno della Coda di Fenice (un oggetto che resuscita i compagni caduti, ma

estremamente raro!)

• **Assicurati di modificare la formazione** ③ ogni volta che il gruppo cambia per fare in modo di avere i ruoli di ogni personaggio pronti all'impiego in battaglia.

• **Non privarti di materiali vendendoli ai negozi** perché potresti pentirtene quando dovrai po-

tenziare l'equipaggiamento dei personaggi. Al limite vendi quelli che non offrono molta esperienza (e che magari valgono di più se convertiti in Guil).

• **Durante l'avventura controlla i personaggi diversi.** Quando passi da un protagonista all'altro, fai visita al Crystallium ④ aaper distribuire i PC che ha accumulato nel frattempo.

» INTRODUZIONE



1



2

COME USARE LA GUIDA

In questo capitolo di *Final Fantasy* gli scenari non sono molto complicati. Nella gran parte dei casi ti troverai all'interno di ambienti dallo sviluppo lineare, impegnato a combattere nemici e a recuperare tesori custoditi da speciali sfere fluttuanti. Qui non esistono villaggi né abitanti con cui dialogare, e mancano i negozi "fisici" (di fatto gli acquisti si eseguono presso i punti di

salvataggio). Di conseguenza, questa non è una classica guida passo per passo. Nelle pagine seguenti troverai le mappe dettagliate degli ambienti che andrai a visitare, con indicate le ubicazioni di tutti i nemici, le sfere, i punti di salvataggio e così via, di modo che tu non possa perderti nulla. Al di là di questo, all'inizio di ogni capitolo potrai leggere un breve riassunto di ciò che ti aspetta e qualche indicazione su come superare eventuali difficoltà. Troverai anche le strategie da seguire per avere la meglio sui boss.

INIZIA L'AVVENTURA

Dopo la impressionante sequenza di apertura ①, l'avventura ha inizio con un piccolo

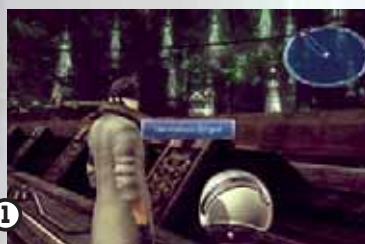
combattimento introduttivo. Prima di questa battaglia avrai la possibilità di attivare un tutorial che spiega alcune cose fondamentali, come il sistema di controllo. Accetta l'aiuto per portare a termine in fretta questo combattimento.

NEMICO: MANASVIN

Ti assicuriamo che in questo nuovo capitolo della saga non ti annoierai mai durante i combattimenti. Non c'è dubbio che il ruolo di primo piano rivestito dalla strategia manterrà viva la tua attenzione in ogni momento. Le abilità di cui disponi in questa battaglia sono limitate, pertanto assicurati solo di non perdere troppa energia e attacca, attacca, attacca ②!

■ **Devi equipaggiare in maniera corretta** tutti i tuoi eroi per trionfare in quest'epica avventura.

>> CAPITOLO 1: MARGINE ESTREMO



- **MISSIONE DEL CAPITOLO:**
Penetrare all'interno del fal'Cie
- **CONSIGLIO:**
Non farti sfuggire alcuna sfera

Il primo capitolo è ricco di scene di intermezzo perché introduce la maggior parte dei personaggi con cui avrai a che fare. Segui la mappa e osserva con attenzione tutti i filmati per

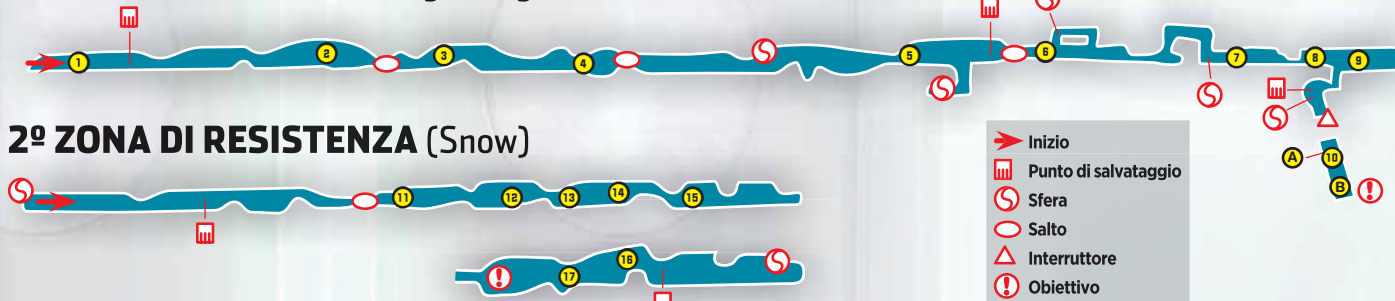
non perdere importanti dettagli della storia. Potrai controllare due personaggi, Lightning e Snow, pertanto seguirai la storia da due punti di vista. Il tragitto da seguire è prestabilito, pertanto procedi fino ai punti di destinazione per far avanzare la storia e non dimenticare di esaminare le sfere disseminate lungo il cammino. ①

NEMICO: UFFICIALE PSICOM
Devi cercare di riempire la barra gialla (in alto a destra) che indica i bonus catena ②. Colmando questa barra il nemico cadrà in una condizione di "Crisi", durante la quale subirà danni superiori alla norma. Approfittane scatenando gli attacchi più potenti, ma non perdere di vista il tuo livello energetico. Usa le pozioni se necessario.

NEMICO: BEHEMOTH BETA
Non farti ingannare dal suo aspetto feroce: **non è poi così forte come può sembrare. Combina l'uso delle grante agli attacchi base e non preoccuparti troppo delle tue condizioni di salute, visto che i tuoi compagni provvederanno a farti recuperare energia utilizzando le pozioni a disposizione.** ③

NEMICO: CORAZZATO KRIEGER
La strategia da seguire è sempre la stessa dal momento che non hai ancora acquisito le abilità che ti permetteranno di realizzare attacchi più poderosi. ④ Attacca sempre, vigila sulla barra energetica dei personaggi e quindi goditi la successiva sequenza video. Sì, le cose cominciano a farsi emozionanti...

1° PONTE SOSPESO 13 (Lightning)



2° ZONA DI RESISTENZA (Snow)



3° PONTE SOSPESO 3 NORD (Snow)



4° RACCORDO 103 (Hope)



① Manasvin	⑩ Agente PSICOM Ricognitore PSICOM	⑫ Ufficiale PSICOM Agente PSICOM x2	⑮ Agente PSICOM x2	⑲ Scena
② Vigilante PSICOM x2	⑪ Banda di Ferro	⑬ 50 guil	⑯ Vigilante PSICOM x2	⑳ Cerchio energetico
③ Vigilante PSICOM x2	⑫ 50 guil	⑭ Agente PSICOM x2	⑰ Banda di ferro	㉑ Ricognitore PSICOM x3
④ Agente PSICOM x2	⑬ Vigilante PSICOM x3	⑮ Vigilante PSICOM x3	⑱ Agente PSICOM x2	㉒ Gepard furente x2
⑤ Vigilante PSICOM	⑭ Vigilante PSICOM Gepard furente	⑯ Vigilante PSICOM x2	⑲ Vigilante PSICOM x2	㉓ 100 guil
⑥ Pozione	⑮ Vigilante PSICOM Gepard furente x3	⑰ Agente PSICOM	⑱ Sequenza e Behemoth beta	㉔ Agente PSICOM x2
⑦ Vigilante PSICOM Gepard furente x2	⑯ Interruttore	⑲ Vigilante PSICOM x2 Gepard furente	㉑ Corazzato Krieger (questo combattimento si fa con Lightning...)	㉕ Esamina e sequenza
⑧ Pozione x2				㉖ Esamina e sequenza

>> CAPITOLO 2: VESTIGIO DEL MONDO INFERIORE

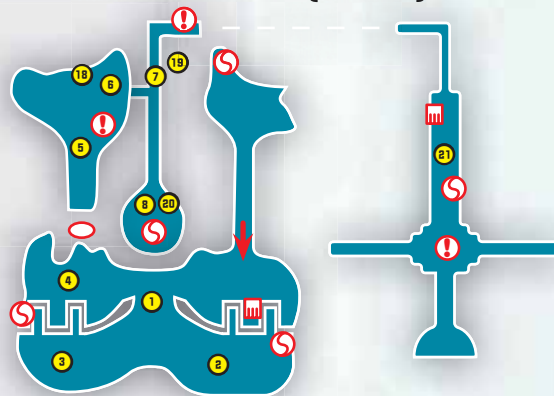
- **MISSIONE DEL CAPITOLO:**
Trovare Serah
- **CONSIGLIO:**
Usa la Coltre Celante per attaccare i nemici di sorpresa

Il capitolo pone inizialmente alla guida di due nuovi personaggi, Vanille e Hope, ma controllerai anche gli altri visto che hanno tutti lo stesso obiettivo: trovare Serah. Il problema è che gli ambienti sono pieni di nemici, e c'è pure un fal'Cie da affrontare. Con Snow dovrai aprirti la strada azionando appositi interruttori nella Torre. Sono tutti indicati nella mappa. In questo capitolo incontrerai una nuova tipologia di nemici: i Ghoul, vale a dire ciò che resta dei l'Cie che non hanno compiuto la loro missione... Anche se mettono un po' a disagio, non sono difficili da abbattere.

NEMICO: ANIMA
Per prima cosa bisogna eliminare le "braccia" (pedipalpi) ai lati del nemico, dal momento che è da lì che lancia le sue magie. ① Una volta che le avrai eliminate entrambe, Anima non attaccherà fintanto che non avrà rigenerato le sue protuberanze, e tu potrai attaccarne il cuore. Tieni d'occhio l'energia dei compagni perché senz'altro avrai bisogno di usare un paio di pozioni. Terminato il combattimento, goditi la sequenza video.



1° E 5° SACRARIO (Vanille)

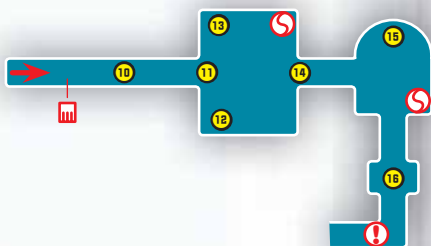


① 30 guil	⑩ Gepard furente	⑲ Sequenza
② Zwerg radar x3	⑪ Pozioni x4	㉑ Zwerg radar x2
③ Gepard furente x2	⑫ Zwerg radar x3	㉒ Banda di ferro
④ Zwerg radar x3	⑬ Gepard furente x2	㉓ Gepard furente x2
⑤ Banda di ferro	⑭ Sequenza	㉔ Zwerg radar x2
⑥ Gepard furente x2	⑮ Zwerg radar x2	㉕ Coltre vigorosa
⑦ Sequenza	⑯ Gepard furente x2	㉖ Sequenza
⑧ Zwerg radar x2	⑰ Coltre vigorosa	㉗ Gepard furente x2
⑨ Gepard furente x2	⑱ Sequenza	㉘ 100 guil
	㉑ Gepard furente x2	㉙ Sequenza e lotta con Ghoul x3

2° TORRE (Snow)



3° AMBULACRO (Lightning)



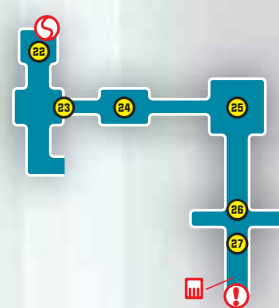
7° ALTARE



4° TORRE (Snow)



6° AMBULACRO (Lightning)



7° TRONO DEL FAL'CIE ANIMA



- Ⓢ Pozione x2
- Ⓢ Gepard furente x2
- Ⓢ Attiva interruttore
- Ⓢ Gepard furente x3
- Ⓢ Gepard furente x2
- Ⓢ Zwerg radar x3
- Ⓢ Zwerg radar x4
- Ⓢ Coda di fenice

- Ⓢ Corazzato Krieger
- Ⓢ Gepard furente
- Ⓢ Zwerg radar x2
- Ⓢ Gladius
- Ⓢ Corazzato Krieger
- Ⓢ Gepard furente
- Ⓢ Scena
- Ⓢ Pozione x2
- Ⓢ Gepard furente

- Ⓢ Zwerg radar x2
- Ⓢ L'interruttore attiva la piattaforma
- Ⓢ Piattaforma e scena
- Ⓢ Ghoul x2
- Ⓢ Bracciale del potere
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Ghoul x2
- Ⓢ Ghoul x4
- Ⓢ Ghoul x2

- Ⓢ Gast
- Ⓢ Scena
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Ghoul
- Ⓢ Gast x2

- Ⓢ Piattaforma
- Ⓢ Scena
- Ⓢ Gast
- Ⓢ Candido Ghoul
- Ⓢ Candido Gast
- Ⓢ Pozione x5
- Ⓢ Scena

» CAPITOLO 3: LAGO DI BERSAH



A. LAGO DI BERSAH

- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Raggiungere la Città Dimenticata
- **CONSIGLIO:** Utilizza la Tecnica "Scan" ogni volta che incontri un nuovo nemico

All'inizio avvanzerai lungo questo lago cristallizzato con tutto il gruppo, ma una volta trovata Serah, **Snow** rimarrà con lei. Procederai quindi con Lightning lungo l'unico percorso possibile. Ricorda di seguire i punti di destinazione sulla mappa. Durante i combattimenti ti verranno presentati nuovi tutorial ai quali devi prestare molta attenzione visto che introducono i sistemi **Optimum** e **Cristallium**, rispettivamente per la gestione e l'evoluzione dei personaggi. Imparerai a modificare i ruoli dei membri del gruppo in battaglia e come si acquisiscono nuove abilità.

NEMICO: MANASVIN

Una vecchia conoscenza, ma stavolta in **versione più impegnativa**. Cambia spesso formazione per curare le ferite causate dai suoi attacchi. Puoi provare ad alternare "Raid inesorabile" con "Saldi fermezza". Per accelerare la battaglia cerca di mettere il nemico in "Crisi" così da poterli causare danni maggiori. Non dimenticare di usare la Tecnica "Scan" (ti rendi conto di non averlo fatto quando sotto la barra di

Crisi compaiono dei punti interrogativi). Ⓢ

NEMICO: BEHEMOTH ALFA

Segui le indicazioni del tutorial e usa la tecnica "Scan" per far sì che tutti i compagni sappiano come affrontarlo. Cerca di provocare la "Crisi" il più rapidamente possibile. Quindi assicurati che l'energia dei compagni sia abbondante e scatena una formazione of-

fensiva potente (ad esempio "Furia") prima che la barra gialla della Crisi si esaurisca. Ⓢ

B. LA CITTÀ DIMENTICATA

- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Sconfiggere Shiva
- **CONSIGLIO:** Utilizza l'attacco a sorpresa per ottenere un vantaggio
- **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Raid inesorabile

Entrando nelle rovine preparati a **lottare contro nuovi nemici**. La cosa migliore da fare è prenderli di sorpresa (alle spalle) in modo da poterli attaccare per primi. Ricorda che in **nemici riappaiono ri-visitando i livelli**. Sfrutta questo fatto per fare esperienza e accumulare Punti Cristallo.

Nei pressi del **secondo punto di salvataggio** esiste un **passaggio segreto**

dietro alcune macerie che **permette di "tagliare"** una grossa fetta del livello e arrivare sull'altro lato della mappa. Se vuoi potenziarti il più in fretta possibile e raccogliere tutte le sfere, ti sconsigliamo di approfittarne. Se invece vuoi affrontare subito il tuo destino, basta premere **✱** per arrivare a pochi passi dal boss finale.

Saprai di essere vicino alla fine del li-

» LE FORMAZIONI

L'uso delle formazioni permette di attribuire ruoli specifici a ogni componente del gruppo. Per esempio, assegnando a Lightning il ruolo di "Attaccante", ella si dedicherà esclusivamente all'attacco, mentre facendo di Hope un "Terapeuta" questi baderà solo a curare i compagni. Progredendo nel gioco il Cristallium si espande, offrendo nuove azioni da imparare per ogni ruolo. Di conseguenza ha senso affidare un determinato ruolo a quel personaggio con più azioni sbloccate nell'ambito del medesimo. Combinando ruoli come "Attaccante" e "Occultista" si ottiene l'optimum "Raid Inesorabile", e se si aggiunge un "Terapeuta" l'opti-

mum diventa "Peana Trionfale". Ogni volta che cambiano gli elementi del gruppo basta entrare nel menu per osservare le formazioni allestite automaticamente o per comporre di personalizzate. Durante la battaglia è possibile passare da una formazione all'altra (fra quelle preparate nel menu) premendo il tasto L1.



» IL CRISTALLIUM E I PUNTI CRISTALLO

Grazie al sistema del Cristallium i personaggi potranno crescere in termini di resistenza e potenza offensiva, ma soprattutto apprendere nuove abilità e magie. All'inizio, ogni personaggio avrà a disposizione un numero limitato di ruoli da sviluppare e usare in combattimento, ma nel corso dell'avventura se ne sbloccheranno altri, arrivando al punto in cui ciascuno dei protagonisti potrà ricoprire uno qualsiasi dei sei ruoli a disposizione. I Punti Cristallo necessari per crescere si ottengono al termine di ciascun combattimento, in numero variabile a seconda della valutazione ottenuta. Più stelle, più punti.

Di conseguenza, migliori saranno le tue prestazioni in ciascuna battaglia, più rapida sarà l'evoluzione dei tuoi personaggi. Esiste comunque un limite a questa evoluzione, o meglio, delle tappe oltre le quali non è possibile spingersi finché non si raggiungono determinati momenti chiave della trama.



vello quando tornerai a controllare Snow. Prima di vedertela con Shiva dovrai affrontare un gruppo di nemici. Non sprecare troppe energie con loro perché ti serviranno dopo... Al termine del combattimento con Shiva partirà una sequenza video e passerete al seguente capitolo...

NEMICO: GARUDA

Inizia eseguendo la Tecnica di "Scan" e attacca senza pietà finché non entra in "Crisi". Questa prima parte è semplice, ma nella seconda il nemico lancerà una magia di barriera che limita di molto l'entità danni inferti. Utilizza la formazione "Raid Inesorabile" e

tieni d'occhio l'energia per passare a "Peana trionfale" se necessario. Così facendo si indurrà il nemico in Crisi, abbattendone la barriera. Se riuscirai a sconfiggerlo rapidamente otterrai molti Punti Cristallo e nuovi ruoli per i personaggi: Vanilla può diventare Ocultista e Sazh Sinergista. ③

NEMICO: SHIVA NIX

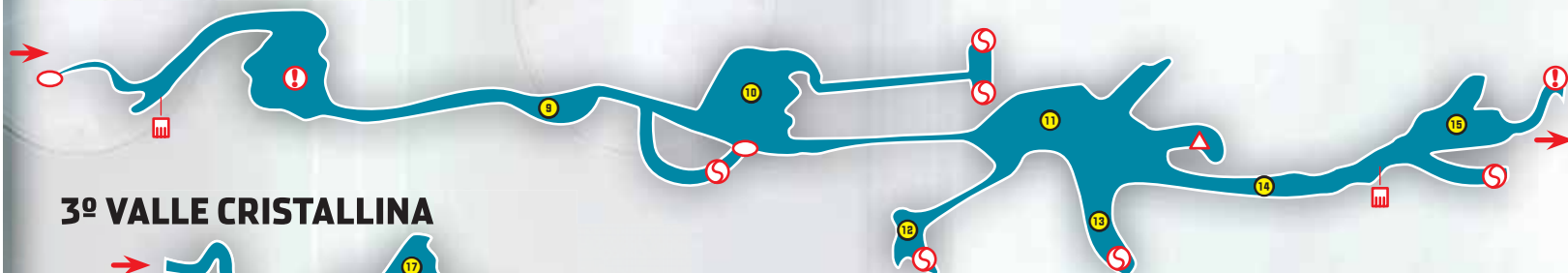
Leggi bene le istruzioni che appaiono all'inizio della battaglia: ti spiegheranno come conquistare un Esper, e farai bene a tenerle a mente. Tieni presente, però, che ogni Esper va combattuto in maniera particolare. Nel caso delle sorelle Shiva, non provare nean-

che ad attaccarle. Utilizza piuttosto il ruolo di "Sentinella" ed esegui "Alza-difesa" quando Nix ti attacca. Ad ogni attacco bloccato andrà a riempirsi la barra Gestalt. ④ Una volta che la barra sarà piena, premi ■ per terminare lo scontro e conquistare il tuo primo Esper.

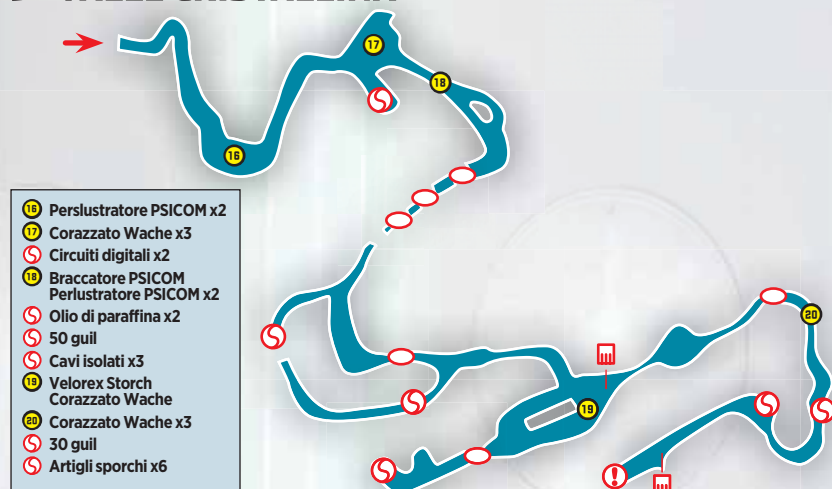
1° CORRENTI IMMOBILI



2° VORTICI SILENZIOSI



3° VALLE CRISTALLINA



4° CITTÀ DIMENTICATA



CAPITOLO 4: CIME ABIETTE



A. CIME ABIETTE

• MISSIONE DEL CAPITOLO:

Riunire il gruppo.

• **CONSIGLIO:** Quando i nemici combattono fra loro, concentra gli attacchi su quello più potente, ma non finirlo prima di aver indebolito anche gli altri.

• FORMAZIONE DI PARTENZA:

Raid inesorabile / Carica distruttiva

In questo capitolo si cambieranno personaggi molto spesso. Approfittane per sperimentare con le varie formazioni e per accumulare e spendere i Punti Cristallo nel Crystallium. Come al solito la progressione è abbastanza lineare, pertanto tutto quello che devi fare per riunire il gruppo e seguire la meta indicata sulla mappa a prescindere dal personaggio sotto controllo.

I nemici sono molto più ostici rispetto a quelli incontrati nei capitoli precedenti (come è logico). Senza dubbio, il più tosto di tutti è il Barbaros. Per danneggiarlo è praticamente indispensabile innescare la Crisi con ripetuti attacchi a catena. Più facile gestirlo nei casi in cui si trova impegnato in combattimento con i Wache (questi ultimi saranno di aiuto).

Quando controllerai Sazh, dovrai attivare degli interruttori indicati sulla mappa per liberare il cammino.

Quando tornerai da Lightning avanza come indicato nella mappa per incontrare il boss finale.

NEMICO: DREADNOUGHT

Per cominciare utilizza la formazione **Raid Inesorabile** e la **tecnica di scansione** di modo che tutti i compagni utilizzino gli attacchi più appropriati contro questo nemico. Quindi utilizza una formazione che includa un **Terapeuta** per curare i compagni. Quando tutti hanno l'energia al massimo ritorna alla formazione **Raid Inesorabile** per colpire il nemico rapidamente e alimentare la barra della Crisi. Una volta inferto danno grave al nemico, **ripeti la procedura**, ma fai più attenzione all'energia dal momento che i suoi attacchi saranno più potenti. Oltre ai Punti Cristallo, al termine del combattimento alcuni personaggi impareranno nuovi ruoli. Più precisamente **Lightning** saprà essere **Terapeuta**, mentre **Sazh** avrà imparato l'arte dell'Attaccante.

B. VALLE DISPERATA

• MISSIONE DEL CAPITOLO:

Conquistare l'Esper Odino.

• **CONSIGLIO:** Una volta conquistato il mezzo, non perdere tempo a combattere, ma limitati a calpestare allegramente i nemici.

• **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Potenza tutelata

Una volta ripreso il controllo del personaggio dovete affrontare un esercito di soldati PSICOM. Proseguite verso il successivo segnale sulla mappa e dopo una breve battaglia,

preparati a guidare... ②

Non dovrai preoccuparti di combattere i nemici! Avanza a tutta velocità a bordo del potente mezzo calpestando i nemici che ti si parano davanti. **Non importa se resti senza munizioni per un po'.** Dopo aver finito con gli PSICOM e ripreso il controllo di Lightning, sei pronto a ricevere il tuo premio.

NEMICO: ESPER ODINO

Preparati a combattere contro un nuovo Esper. In questa occasione sarai aiutato da Hope. Utilizza la formazione **Potenza Tutelata** in modo che Hope protegga e Lightning lo curi nel frattempo. Quindi manda **Hope all'attacco con Distruzione Tutelata**. Quando hai l'energia al massimo, passa alla formazione **Raid Inesorabile** per attaccare. Alterna frequentemente **Potenza Tutelata** e **Raid Inesorabile** perché in questo modo la barra Gestalt di Odino si riempie più rapidamente. Quando è colma, premi il tasto **■**. Nel combattimento successivo ti verrà spiegato come utilizzare Odino al meglio.

C. CENTRO DI SMALTIMENTO

• MISSIONE DEL CAPITOLO:

Attivare il generatore principale

• **CONSIGLIO:** Una volta attivato il generatore, torna indietro per accedere ad aree prima inaccessibili.

• FORMAZIONE DI PARTENZA:

Carica distruttiva.

Controllerai di nuovo **Sazh** e **Vanille**. Per raggiungere il generatore dovrai seguire semplicemente la direzione indicata dalla mappa. Per arrivarci, però, dovrai attivare quattro interruttori ④ disposti attorno al generatore stesso. Fatto

questo, ritorna sui tuoi passi ed esamina le sfere a cui non potevi precedentemente arrivare. Una volta fatto questo, procedi verso il punto indicato dalla mappa per accedere ad una **breve sequenza ambientata nel passato** in cui controllerai **Snow**.

Per trovare **Serah** parla con la cameriera e quindi dirigitelo verso il pontile.

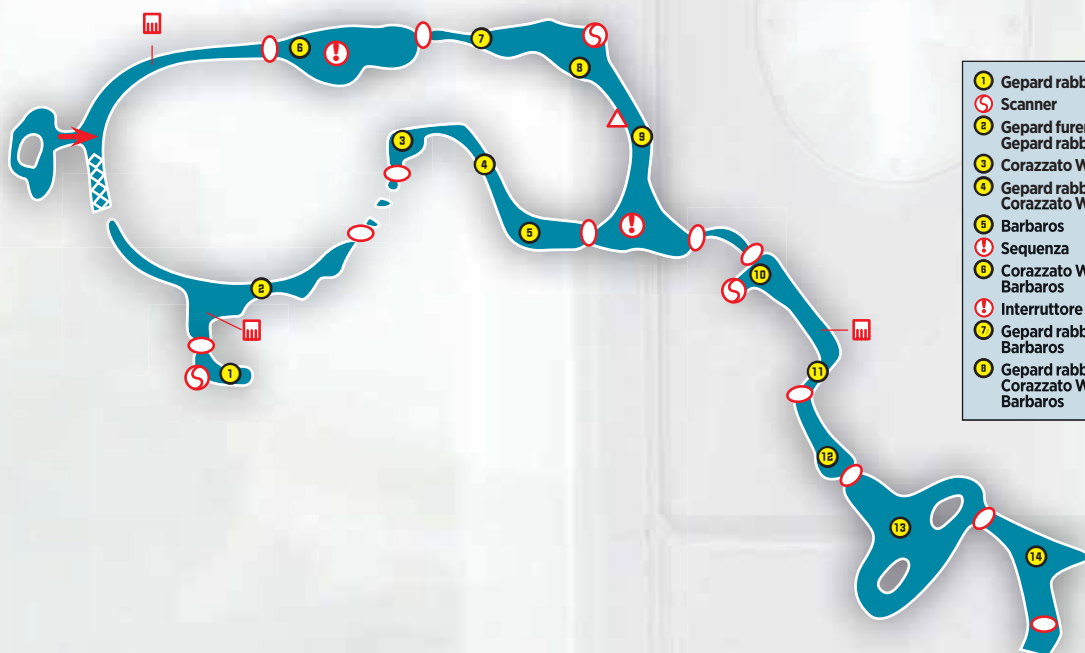
L'OFFICINA

Dopo il combattimento con **Dreadnought** vedrai apparire una nuova opzione nel menu che compare accedendo ai punti di salvataggio: **Officina**. Grazie a questo nuovo sistema potrai eseguire modifiche sulle armi e sugli accessori, di modo che acquistino nuove proprietà o diventino semplicemente più potenti sia dal punto di vista fisico che magico. Tutto quello che devi fare è selezionare l'arma o l'accessorio su cui desideri intervenire e quindi scegliere il materiale da utilizzare per modificarlo nell'apposito inventario. Sappi comunque che non tutti i materiali "iniettano" la stessa quantità di esperienza in qualsiasi arma o accessorio. Ogni materiale aumenta i punti ESP in misura diversa a seconda

dell'arma. Ti conviene potenziare l'equipaggiamento ad ogni occasione che ti si presenta, perché i benefici in battaglia sono sensibili. Non è possibile consigliare quale materiale usare perché ogni arma è concepita per evolversi in un certo modo. Alcune crescono in termini di potenza fisica. Altre acquistano proprietà magiche. La cosa migliore da fare è potenziare l'arma che risulta più comoda in combattimento.



1ª VALLE DISPERATA (SAZH, LIGHTNING)

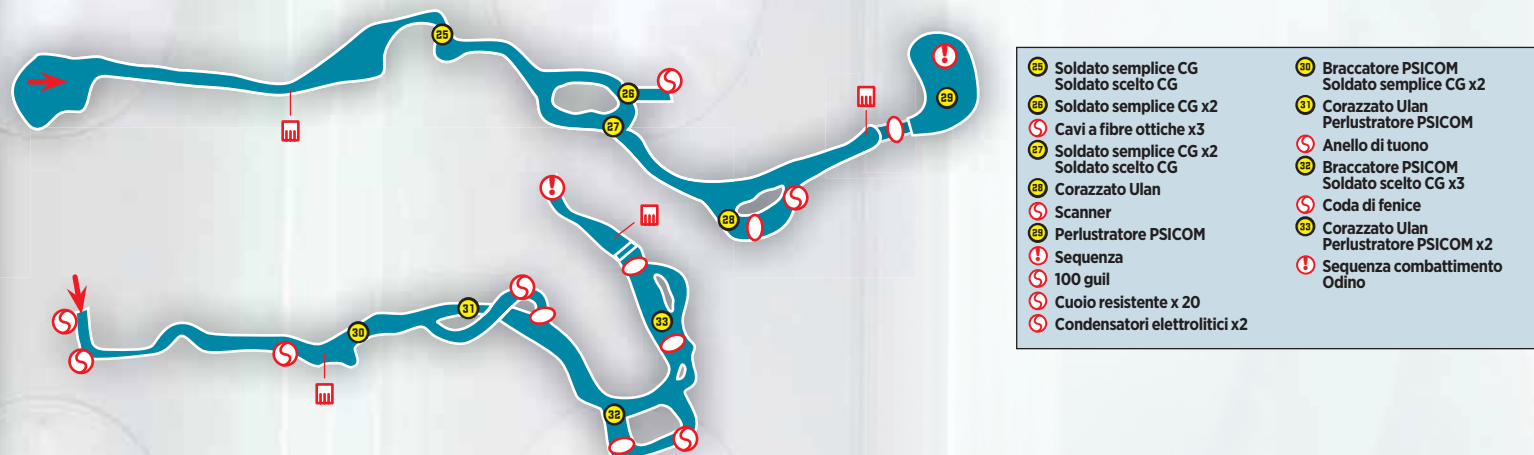


- | | |
|---------------------------|----------------------|
| ① Gepard rabbioso | Ⓢ Cintura nera |
| Ⓢ Scanner | ⚠ Interruttore |
| ② Gepard furente x2 | ⑨ Gepard rabbioso x3 |
| ③ Gepard rabbioso | Ⓢ Barbaros x2 |
| ④ Corazzato Wache x3 | ⚠ Sequenza |
| ⑤ Gepard rabbioso | Ⓢ Ninurta |
| ⑥ Corazzato Wache x2 | ⑩ Barbaros |
| ⑦ Barbaros | ⑪ Barbaros |
| ⚠ Sequenza | ⑫ Incubus x2 |
| ⑧ Corazzato Wache x3 | ⑬ Incubus x2 |
| ⑨ Barbaros | ⑭ Barbaros |
| ⚠ Interruttore e sequenza | ⑮ Incubus |
| ⑦ Gepard rabbioso | |
| ⑧ Barbaros | |
| ⑨ Gepard rabbioso x2 | |
| ⑩ Corazzato Wache x3 | |
| ⑪ Barbaros | |

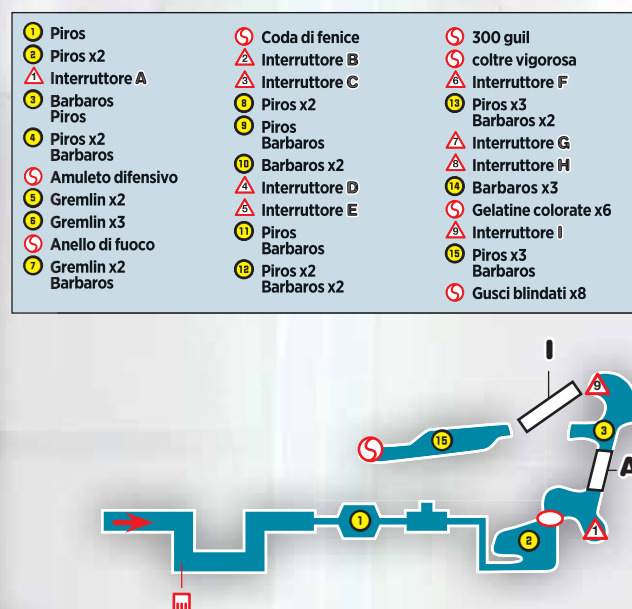
2° CIMITERO DELLE ARMI



3° PASSAGGIO DELLO SQUALLORE



4° CENTRO DI SMALTIMENTO (SAZH)



>> CAPITOLO 5: FORESTA DI GAPRA

• MISSIONE DEL CAPITOLO:

Elimina i mostri nel Sito di Sperimentazione

• **CONSIGLIO:** Combatti più di una volta con i nemici di questo capitolo per ottenere più PC

• **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Carica distruttiva

Nuovo cambio di gruppo, ma stavolta

controllerai per la prima volta il giovane Hope. Prima di addentrarti nell'area spendi i PC e salva. Dovrai passare attraverso il bosco per raggiungere il Sito di Sperimentazione. La tua missione sarà quella di eliminare tutti i mostri. Una condizione necessaria per avanzare. Dopo aver sconfitto il nemico finale, il Crystallium si espanderà nuovamente.

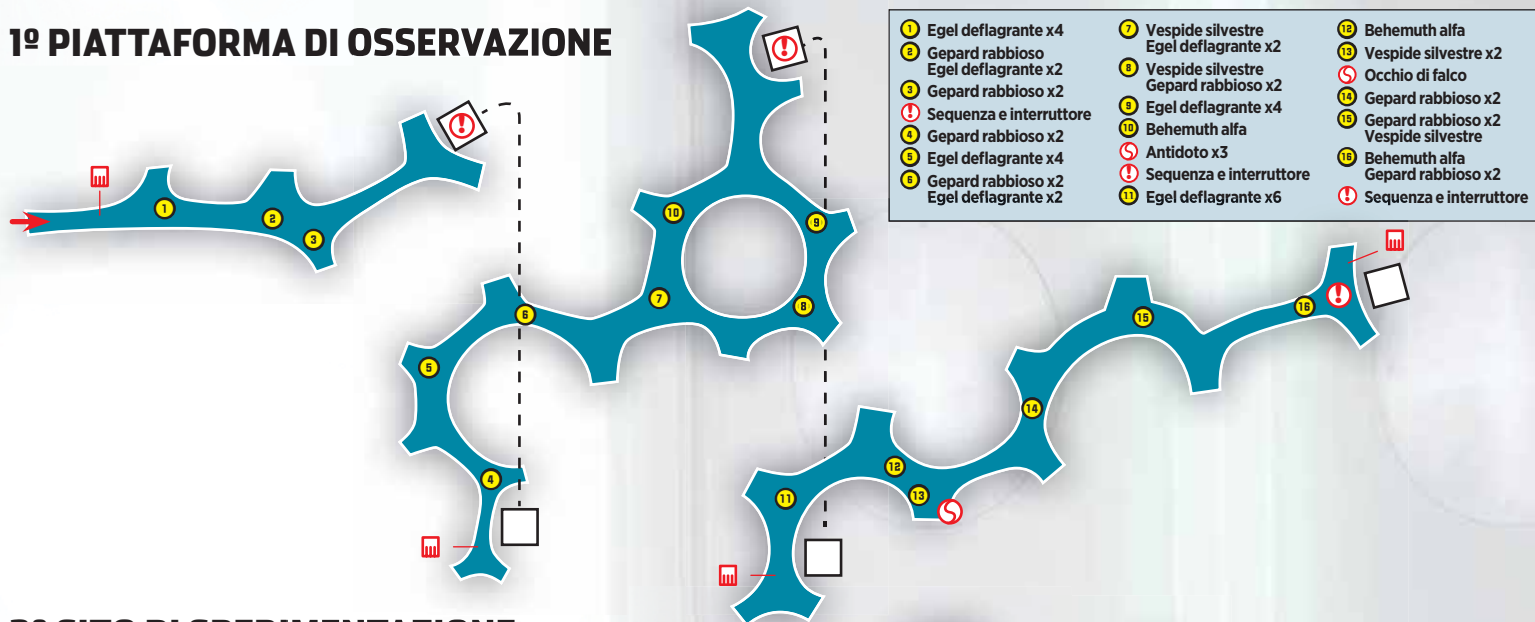
NEMICO: YUJINXIANG

Prima di affrontare questa creatura assicurati di avere attivi all'interno del menu di battaglia i seguenti Optimum: Carica distruttiva, Distruzione tutelata e Carica potente. ① La prima cosa da fare è eseguire Scan sul nemico mentre il Sinergista protegge il gruppo. La peculiarità di questo nemico è che cambia la sua

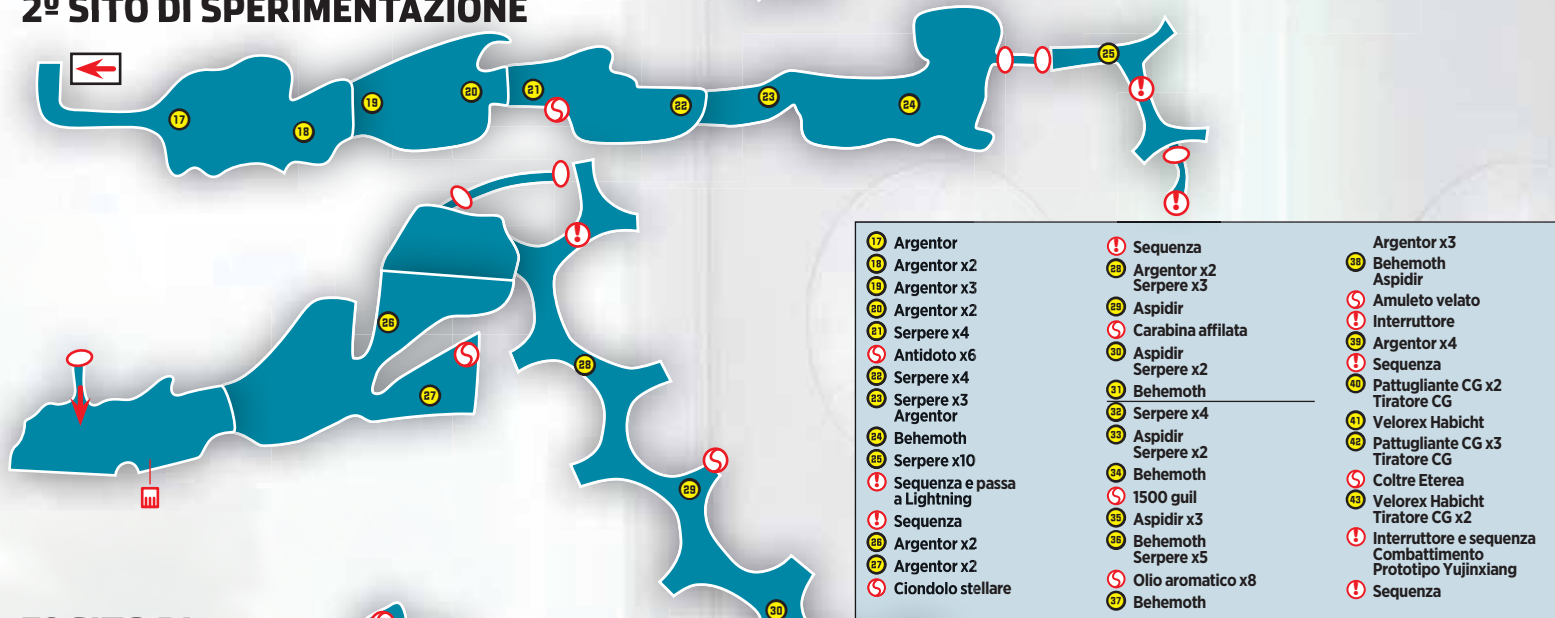
protezione in funzione dell'elemento che gli viene rivolto contro. Se lo si attacca col fuoco, si renderà immune al fuoco. Se lo si attacca col gelo, si renderà immune al gelo. La migliore strategia è quella che vede Hope lanciare magie per contrastare la protezione del nemico, mentre Lightning lo cura e utilizza attacchi fisici.



1ª PIATTAFORMA DI OSSERVAZIONE



2º SITO DI SPERIMENTAZIONE



3º SITO DI CONTROLLO AMBIENTALE



» CAPITOLO 6: RISERVA DI SUNLETH



- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Fuggire da Nautilus.
- **CONSIGLIO:** Non ti attardare lottando con tutti i nemici
- **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Carica distruttiva

Visto che Snow ha deciso di aiutare Sanctum, in questo capitolo manovrerai Vanille. Ti consigliamo di non affrontare tutti i nemici che incon-

trerai lungo il cammino perché i personaggi non hanno ancora raggiunto un livello sufficiente per sconfiggerli. In particolare, cerca di evitare il confronto con gli Squamigeri pascolanti nell'area indicata nella mappa. Potrai raccogliere il contenuto delle sfere più tardi. ❶ Oltre agli Squamigeri, i nemici da evitare in questo capitolo sono anche le Viverne. ❷ Più avanti lungo

il tragitto arriverai ad un'area in cui è possibile modificare le condizioni meteorologiche attraverso dei terminali. ❸ Cambiando il tempo, cambiano anche i nemici in circolazione. Talvolta conviene affrontare i nemici che arrivano con la pioggia. In altri casi, invece, i più semplici sono quelli che amano il sole. La presenza di diversi terminali in altrettante zone della mappa ti renderà

più facile intervenire di volta in volta sulle condizioni atmosferiche della mappa.

NEMICO: ENKI/ENLIL

Superata la zona con gli interruttori meteo ti troverai nella tana di queste due mostruosità. La formazione ideale per iniziare è Carica distruttiva, ma ricorda sempre di fare lo Scan per individuare i punti deboli.

Dal momento che attaccano lentamente, curarsi non è un problema con le formazioni Distruzione tutelata o Carica Tutelata. Le cose si fanno più complicate quanto Enki e Enlil lanciano il loro Ruggito. Utilizza il ruolo del Sinergista per difenderti dagli stati negativi ❹ e proteggi il gruppo con Sazh. Evita di effettuare attacchi sconsiderati, sarebbe solo controproducente.

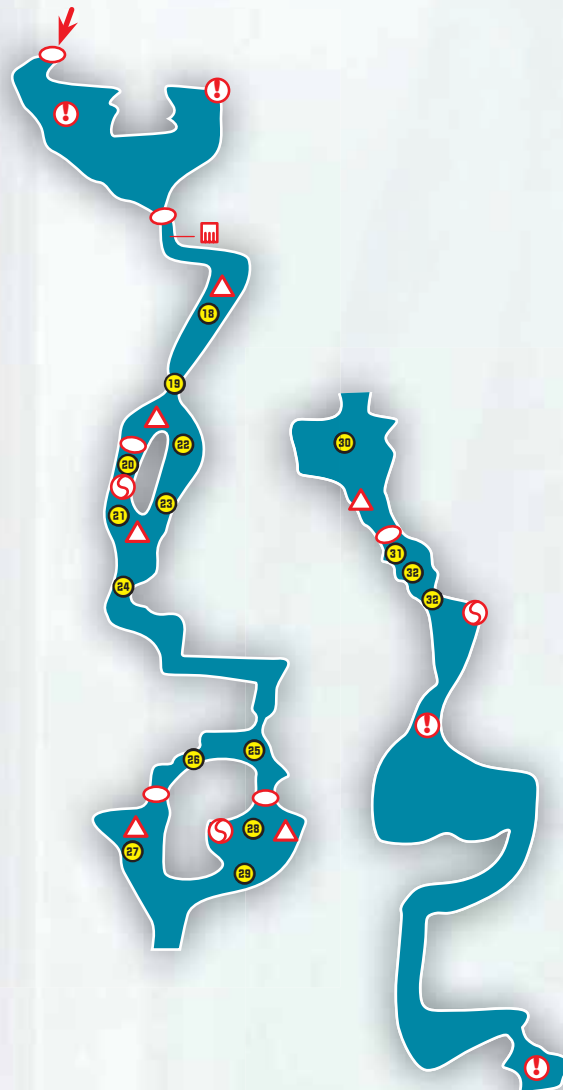
FORESTA PRIMORDIALE



- ❶ Budindragora x2
- ❷ Hylarinace x3
- ❸ Budindragora x2
- ❹ Liquido straordinario x8
- ❺ Budindragora
- ❻ Hylarinace x2
- ❼ Hylarinace x4
- ❽ Budindragora
- ❾ Budindragora x2
- ❿ Stelo di belladonna
- ⓫ Gremlin x5
- ⓬ Budindragora x2
- ⓭ Budindragora
- ⓮ Budindragora x3
- ⓯ Pozione
- ⓰ Gremlin x3
- ⓱ Gremlin x5
- ⓲ Arte curativa
- ⓳ Zona Squamigeri
- ⓴ Gusci blindati x5
- ⓵ Scanner
- ⓶ Gremlin x4
- ⓷ Gremlin x3
- ⓸ Ali maligne x10
- ⓹ Gremlin x6
- ⓺ Sequenza
- ⓻ Sequenza
- ⓼ Terminale controllo climatico
- ⓽ SOLE: Galkimasela
- ⓿ Gremlin x3
- ⓾ PIOGGIA: Hylabrago
- ⓿ Hylarinace x3
- ⓿ SOLE: Viverna
- ⓿ PIOGGIA: —
- ⓿ Terminale controllo climatico
- ⓿ SOLE: Budindragora
- ⓿ PIOGGIA: Hylarinace
- ⓿ Hylabrago x2
- ⓿ SOLE: Budindragora x2

- PIOGGIA: Squamigero
- Gremlin x2
- ❶ Cinghia di metallo
- ❷ SOLE: Budindragora x2
- PIOGGIA: Squamigero
- Gremlin x3
- ❸ PIOGGIA: Hylabrago x2
- Hylarinace x2
- SOLE: —
- ❹ PIOGGIA: Hylabrago x3
- SOLE: Viverna
- ❺ PIOGGIA: Galkimasela
- Gremlin x3
- SOLE: —
- ❻ PIOGGIA: Hylabrago
- Hylarinace x2
- SOLE: Viverna
- Galkimasela
- ❼ Terminale controllo climatico
- ⓵ Terminale controllo climatico
- ⓶ PIOGGIA: Squamigero
- Gremlin x3
- SOLE: Hylabrago
- Hylarinace x2
- ⓷ PIOGGIA: Squamigero
- Gremlin x3
- SOLE: Budindragora x3
- ⓸ Anello dell'acqua
- ⓹ SOLE: Galkimasela x2
- Gremlin
- ⓺ Terminale controllo climatico
- ⓻ SOLE: Galkimasela x2
- Viverna
- PIOGGIA: Galkimasela
- Squamigero
- ⓼ PIOGGIA: Galkimasela
- Gremlin x3
- SOLE: Budindragora x2
- ⓽ PIOGGIA: Hylarinace x4
- SOLE: Budindragora x4
- ⓿ SOLE: Galkimasela x3
- PIOGGIA: —
- ⓿ Combattimento con Enki & Enlil
- ⓿ Sequenza

VALLE DELLE PIOGGIA





FINAL FANTASY XIII



Play
generation



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
CAPCOM
Produttore
CAPCOM
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
4823 MB
Giocatori
1-2
Online
1-4
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.RESIDENTEVIL.COM/5

■ **Nuovi livelli, nuovi personaggi, nuovi costumi, più il gioco originale. Tutto in un solo Blu-ray.**

UNO ZOMBIE TUTTO D'ORO

Resident Evil 5 Gold Edition

Capcom fa felici tutti i giocatori sprovvisti di una connessione Internet.

A un anno dalla sua pubblicazione, *Resident Evil 5* torna sugli scaffali completo di tutti i contenuti aggiuntivi usciti nel corso di questi mesi. Nel pacchetto sono quindi inclusi i due capitoli aggiuntivi, il Versus

Mode, la modalità Mercenari a Raccolta (che include costumi e personaggi aggiuntivi) più qualche extra secondario di poco conto.

Resident Evil 5 Gold Edition, in sostanza, è un prodotto destinato esclusivamente a chi non è già in possesso di una copia del gioco e a chi non può ancora disporre di una connessione Internet. Tutti gli altri, infatti, possono risparmiare qualcosa procu-

randosi una copia del gioco originale e scaricando singolarmente i singoli contenuti. La nuova edizione, inoltre, costringe a rigiocare l'avventura principale per sbloccare parte degli extra presenti. La scelta, di fatto, rende ancora meno appetibile il titolo per chi lo abbia già giocato e apprezzato in passato. Tutti gli altri, invece, potranno acquistare un videogioco di alta qualità e le sue espansioni a un prezzo più che onesto. ●

» PER QUALCHE ORA IN PIÙ

I due capitoli aggiuntivi e i nuovi personaggi sono le novità più interessanti di questa edizione. Ne parliamo più diffusamente nelle pagine dedicate al PS Store.



1 FUGA DISPERATA. Un numero incredibile di nemici. Un'ora e mezza di combattimenti senza sosta.



2 INCUBO SENZA USCITA. È un chiaro omaggio al primo episodio della serie. Anche il ritmo ne risente.

■ **I protagonisti del gioco** possono sfoderare vari costumi alternativi.



■ **La modalità Mercenari** è ancora la più appassionante. Come potrebbe essere altrimenti con tanti zombie da eliminare?



■ **È ancora possibile** finire un nemico con colpi speciali che differiscono a seconda del personaggio scelto.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Divertente e longevo, con tutti i pregi (ovviamente) del *RE 5* originale.

» DIFETTI

↓ I contenuti da sbloccare non sono particolarmente soddisfacenti.

92

» **GRAFICA**
Un anno e (quasi) non sentirlo. Spettacolare.

85

» **SONORO**
Di ottima qualità. Atmosfera ai massimi livelli.

95

» **DIVERTIMENTO**
Assicurato sia da soli che in compagnia.

95

» **LONGEVITÀ**
Con tutte queste modalità non c'è proprio da lamentarsi.

VOTO

90

Al gioco in sé confermiamo il 95 di PG 38, ma il pack è criticabile, e gli extra inclusi non valgono il prezzo pieno.



12

Genere
PICCHIADURO
Sviluppatore
ARC SYSTEM WORKS
Produttore
TRADEWEST
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE/GIAPPONESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
1-2
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.BLAZBLUEGAME.COM

■ **BlazBlue** è un picchiaduro 2D esteticamente splendido e di rara complessità. Non è roba per tutti, però.



IL PICCHIADURO 2D NELLA SUA FORMA MIGLIORE

BlazBlue: Calamity Trigger

Nel cuore della città fortificata di Kagutsuchi, la ricerca del potentissimo Azure Grimoire sta per accendere una girandola di spettacolari scontri.

Lo stile inimitabile di Guilty Gear, la sua raffinatissima grafica 2D e il suo complesso sistema di gioco rivivono e si evolvono su PS3, grazie a un picchiaduro di qualità sovrappiù indirizzato ai giocatori più esperti. Solo questi ultimi, infatti, sapranno apprezzare appieno le infinite

sfumature del sistema di combattimento imbastito da Arc System Works, in grado di far arrossire per spessore anche *Super Street Fighter IV*.

Oltre a scatti e parate aeree, manovre a terra, contromosse e "cancel" in grado di creare combo incredibili, *BlazBlue* offre delle tecniche uniche per ciascun personaggio, che

vanno ben oltre il semplice attacco "di-fine-di-mondo". I colpi speciali chiamati Drive, controllati da un tasto apposito dei quattro usati, hanno effetti specifici per ciascun personaggio, come potenziare l'attacco o la difesa, consumare l'energia dell'avversario, deviarne i proiettili o i movimenti, usare un manichino per combattere o piazzare

trappole nello scenario. Come è intuibile, tutto ciò dona agli scontri infinite sfumature tattiche, al costo però dell'immediatezza e dell'accessibilità.

La natura inconsueta delle tecniche dei personaggi e le invenzioni del sistema di gioco, infatti, fanno sì che, anche per un giocatore navigato, sia davvero difficile capire come

» I SEGRETI DEL DISTORTION DRIVE



1 IRON TAGER. Il suo Drive magnetizza l'avversario, che può poi essere facilmente attirato a distanza di presa...



2 TAOKAKA. La ragazza-gatto può scattare in otto direzioni combinando il tasto drive con i movimenti del pad.



3 ARAKUNE. Maledice gli avversari, facendo sì che ogni loro attacco evochi sciami di insetti velenosi.

■ I personaggi disponibili sono solo 12, ma bilanciati in modo magistrale e molto diversificati tra loro.



■ Nella modalità Storia, gli scontri sono intervallati da sequenze narrative statiche di pregevole fattura.



■ Il livello medio dei giocatori online è piuttosto alto, quindi conviene studiare il sistema di gioco prima di lanciarsi.



■ Gli splendidi sprite dei personaggi sono "ricalcati" da modelli poligonali per garantirne la qualità.



usare al meglio un personaggio, lasciamo perdere arrivare a usarlo in modo efficace. Purtroppo, a differenza di *Street Fighter IV*, *BlazBlue* diventa realmente appagante solo ad alto livello, e la differenza tra il gioco a livello "base" e quello di livello più avanzato è uno scalino altissimo, più che una salita graduale.

Qualcuno, inoltre, potrebbe storcere il naso

Cura grafica certosina, creatività e uso generoso di effetti speciali rendono ogni scontro una festa per gli occhi.

davanti al cast di soli 12 lottatori, cui bisogna però far tanto di cappello sia per l'eccellente bilanciamento, quanto per il design, semplicemente superbo. Sotto l'aspetto tecnico, infatti, *BlazBlue* merita applausi a scena aperta. Cura certosina, creatività e l'uso generoso

di effetti spettacolari grafici rendono ogni scontro una festa per gli occhi. Altrettanto curato e impeccabile il gioco online, che fino all'uscita di *Super Street Fighter IV* ha rappresentato la pietra di paragone in termini di opzioni e qualità dell'esperienza.

Nonostante la presenza di alcuni difetti, comunque, *BlazBlue* è senza dubbio uno dei pilastri del genere tanto tecnicamente che strutturalmente. *Street Fighter IV* rimane insuperato nel suo poter essere giocato a più livelli, ma chi se la sentisse di dedicare al titolo Arc System Works l'impegno necessario per padroneggiarlo troverà senza dubbio un titolo di primissimo livello. ●



■ Al pari di *Guilty Gear*, anche *BlazBlue* offre attacchi in grado di far finire lo scontro istantaneamente. Abusarne, però, è impossibile.



■ Uno dei pochi aspetti criticabili del gioco è la sua prevedibile colonna sonora speed-metal, davvero monotona.

» TECNICA SOPRAFFINA

I combattimenti, appena presa la mano con il complesso sistema di gioco, si trasformeranno in una girandola di colpi spettacolari.



RAPID CANCEL. Al costo di metà della barra Heat, potrai cancellare l'animazione in corso per continuare la combo con un altro attacco.



BARRIER BURST. In situazioni di pericolo, potrai spingere via l'avversario per riprendere il controllo. Occhio, perché ti lascerà indifeso...



COUNTER ASSAULT. Nel corso di una parata, grazie a questa tecnica potrai contrattaccare istantaneamente.

GIUDIZIO

» PREGI

Il profondo sistema di gioco, la curatissima grafica 2D, la modalità Online.

» DIFETTI

Poco immediato, riserva il meglio ai giocatori più capaci. Pochi personaggi.

Ti piacerà di meno...

SUPER STREET FIGHTER IV



Ti piacerà di più...

BATTLE FANTASIA



96

» GRAFICA

Uno dei picchi più alti raggiunti dai picchiaduro 2D.

82

» SONORO

Musiche gradevoli ma monotone. Doppiaggio anche in giapponese.

88

» DIVERTIMENTO

A livello base non offre granché, e per migliorarsi ci vuole molto impegno.

88

» LONGEVITÀ

Cast ristretto, ma diverse modalità, storie intriganti e ottimo online.

VOTO

91

Tecnicamente eccellente, strutturalmente ricchissimo, ma troppo "geloso" delle sue qualità per imporsi su *Street Fighter IV*.



18

Genere
AZIONE

Sviluppatore
VISCERAL GAMES

Produttore
EA GAMES

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Online
NO

Salvataggi
IN PUNTI PRECISI

Sito Web
WWW.DANTESINFERNO.COM



■ **Dante's Inferno** si affaccia anche su PSP, conservando pressoché intatti pregi e difetti della versione PS3.



■ **Tornano i boss giganteschi**, con pattern spesso semplificati, e tornano i QTE, più insulsi che mai.

LUCIFERO? ME LO METTO NEL TASCHINO!

Dante's Inferno

Neanche il tempo di riveder le stelle, che il "Divin Crociato" si arma di pazienza e torna a far strage di dannati.

I pezzi da novanta di PS3 continuano a cercare fortuna su PSP, dopo il successo di *LittleBigPlanet* e *Gran Turismo*, e il tonfo di *Assassin's Creed: Bloodlines*. *Dante's Inferno* è una conversione dell'avventura in HD, identica nella trama e in molte situazioni di gioco. Dovrai quindi (re)

immergerti nel ruolo di un Dante più guerriero che poeta, mentre si fa largo nei gironi infernali per strappare Beatrice al demonio.

Il comparto grafico appare eccellente, tra scenari angoscianti e nemici ben caratterizzati. Nelle meccaniche, tuttavia, il gioco conserva i difetti del "fratello maggiore", come la ripetitività

delle fasi platform. La leggibilità dell'ambiente è minata dalla telecamera fissa e gli enigmi sono poco ispirati, mentre i combattimenti soffrono il ridotto numero di tasti e una difficoltà mal calibrata. Ciononostante, *Dante's Inferno* resta un action evocativo e coinvolgente, esaltato su PSP da una concorrenza tutt'altro che spietata. ○

» SOUVENIR DALL'INFERNO

L'oltretomba dantesco è popolato da personaggi storici, creature deformate dal peccato e demoni guardiani. Esplorando gli anfratti più nascosti ti imbattevi in alcune anime dannate, che potrai condannare o redimere per guadagnare Santità o Empietà.



1

SACRO E PROFANO.

Uccidendo nemici, recuperando le 30 monete di Giuda o infrangendo fontane otterrai anime per potenziarti.



2

LA VOCE DEL POETA.

Ti imbattevi spesso in Virgilio, che descriverà solennemente il Cerchio in cui ti trovi.



■ **Nel corso dell'avventura** Dante acquisirà quattro incantamenti, poteri indispensabili per abbattere i nemici più massicci.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Scontri frenetici, molto curato nella grafica, superbi gli scenari e i filmati.

» DIFETTI

↓ Controlli non perfetti e fasi platform banali. Tediosi alcuni capitoli.

91

» **GRAFICA**
Impeccabile artisticamente e tecnicamente. Qualche rallentamento.

80

» **SONORO**
Molto evocativi i rumori e i lamenti "infernali", altalenante il doppiaggio.

82

» **DIVERTIMENTO**
Gli scontri appagano nonostante la scarsa profondità.

82

» **LONGEVITÀ**
Per completarlo ti serviranno 8-10 ore, poi c'è il livello Impossibile...

VOTO

81

Affianca momenti di grande eccitazione ad altri più fiacchi. È una versione ridotta del titolo PS3, e un discreto surrogato di *GoW: CoO*.

■ **Dante** si è stracciato la toga rossa per esaltare i pettorali. Al posto della penna d'oca, la Falce della Morte...



12

Genere
STRATEGIA

Sviluppatore
JAPAN STUDIO

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 29,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Giocatori
1

Ad Hoc
1-2

Online
1-2

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
HTTP://IT.PLAYSTATION.COM



■ Su PSP si combattono epici scontri all'ultima carta! Collezione magie e creature, quindi sfida i tuoi avversari in modalità Ad Hoc o Infrastruttura.



PSP GIOCA IL MANA NELLA MANICA

The Eye of Judgment Legends

» USA LE CARTE, MA NON TI INCARTARE

Ogni creatura ha un gran numero di caratteristiche: dai punti vita al costo di evocazione, dal range di attacco alla natura elementale...



1 TOCCA A TE. All'inizio di ogni turno otterrai due mana. Accumulandoli potrai evocare, ruotare o far attaccare le creature più forti.



2 SCALA? NO, COLORE. Ogni casella è identificata da un elemento, come il fuoco o l'acqua, e influenza le caratteristiche delle creature.

Il gioco di carte firmato Sony rinuncia agli orpelli e diventa portatile. L'Occhio del Giudizio sarà sempre fisso su di te!

Pubblicato nel 2007 per PS3, *The Eye of Judgment* stupì videogiochi e appassionati di giochi da tavolo combinando strategia, grafica poligonale e carte collezionabili ispirate a quelle di Magic o Yu-Gi-Oh!. I duelli si combattevano tra il reale e il digitale: era sufficiente pescare una carta e passarla sotto l'occhio di PlayStation Eye per evocare a schermo la rispettiva creatura. Tra incantesimi, superattacchi e poteri elementali, era possibile distruggere le unità dell'avversario fino a occupare cinque delle nove caselle sulla griglia.

Legends ripropone le stesse meccaniche, ma que-

sta volta tutto avviene su console, dalla composizione dei mazzi fino agli scambi con gli altri giocatori. Le partite sono più semplici e veloci, ma il pungolo collezionistico è ridotto e la grafica perde in spettacolarità. La modalità Storia è minata da una trama confusionaria, ma fortunata-

mente *Legends* fa centro dove conta, ovvero sul tavolo da gioco: le battaglie sono complesse e appaganti, sia contro la CPU che contro gli utenti connessi al PSN, e il bilanciamento delle carte appare impeccabile. Presa confidenza con il tuo deck, sarà difficile staccartene. **D**



■ Le creature raffigurate nelle carte includono mostri, alieni e zombie. Dovrai combatterli per liberare i quattro Regni.



■ Nel Negozio potrai acquistare nuove carte per i tuoi mazzi, spendendo il denaro virtuale ottenuto in battaglia.

GIUDIZIO

» PREGI

Il sistema di gioco funziona alla grande, e il design dei personaggi è superbo.

» DIFETTI

La Storia non convince appieno, collezionare carte virtuali non appaga.

80

» GRAFICA

È pulita e funzionale, ma la resa complessiva è scarsa. Splendidi i fumetti.

83

» SONORO

Musiche varie ed evocative (con le dovute eccezioni), buoni gli effetti.

79

» DIVERTIMENTO

Le battaglie appassionano, ma la gestione del mazzo non è comodissima.

82

» LONGEVITÀ

Le carte non sono moltissime. In singolo dura poche ore, ma online...

VOTO

80

Non è per tutti, ma farà la gioia di strateghi e "cartofili". Se pensi di giocare soltanto in singolo, lascia perdere.



16

Genere
AZIONE/STRATEGIA

Sviluppatore
SLANT SIX GAMES

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 49,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Installazione
NO

Giocatori
1

Ad hoc
1-16

Online
1-16

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
WWW.SOCOM.COM/



■ **Fireteam Bravo 3** è un gioco d'azione tattica nel quale dovrai eliminare l'ennesima minaccia terroristica con l'aiuto della tua squadra.



SI RITORNA ALL'AZIONE STRATEGICA... PIÙ **COLLABORATIVA** CHE MAI

SOCOM: Fireteam Bravo 3

Dopo aver dato sfoggio di strategia con *Tactical Strike*, la serie *SOCOM* torna alle origini, con tanta azione tattica e un sacco di modalità online.

In *FTB3* sarai coinvolto in un conflitto che ti porterà a Koratvia. Nei panni del Comandante Wrait e al comando della sua squadra, dovrai trovare e catturare Vasyli Gorozov, leader di

una cellula terroristica che ti impegnerà per otto missioni (ognuna composta da tre capitoli), durante le quali dovrai recuperare informazioni, sabotare le comunicazioni nemiche...

Per portare a termine tutti gli obiettivi potrai contare

sulla tua squadra, che eseguirà ogni ordine che le impartirai: irrompere in una struttura, sparpagliarsi in un'area, fare una ricognizione. Naturalmente dovrai aver cura della salute dei tuoi uomini, dato che se uno di loro viene atterrato e non viene soccorso tem-

pestivamente, la missione sarà perduta. In compenso potrai contare su un arsenale che potrai ampliare con dei lanciagranate, mirini telescopici più potenti e shotgun grazie ai punti EM che otterrai completando le missioni. Inoltre, potrai sbloccare nuove armi gra-



■ Potrai controllare una squadra di quattro uomini che eseguiranno tutti gli ordini che darai loro.

» SOPRAVVIVERE SUL CAMPO DI BATTAGLIA



1 PREPARAZIONE. Prima di iniziare, dovrai scegliere l'armamento e l'equipaggiamento in funzione della missione che ti è stata assegnata.



2 COLLABORAZIONE. Dovrai confidare nella tua squadra tanto quanto salvaguardarla. Se un compagno è ferito, salvalo o manda un membro ad aiutarlo.



3 OBIETTIVI. Gli obiettivi da portare a termine sono variegati: eliminare terroristi, sabotare centri di comunicazione, trovare file...



■ **Potrai dare ordini alla tua squadra** per porre in atto la tua strategia, circondare i nemici o aprire porte.



■ **A volte dovrai evitare** di attirare l'attenzione: avvicinarti furtivamente ai tuoi nemici con il pugnale o strangolali.



■ **Anche se il gioco ha una buona resa grafica**, tecnicamente è inferiore a *Fireteam Bravo 2*.



zie a medaglie che otterrai portando a termine determinati obiettivi o eliminando nemici in modi specifici. Il sistema di controllo è realizzato molto bene e i fan della saga sicuramente gradiranno la somiglianza con quello delle precedenti uscite. Quello che è cambiato maggiormente è il menu degli ordini, ora ampliato attraverso diversi menu a molto intuitivi, che rendono gioco più veloce e divertente.

Fireteam Bravo 3 migliora il sistema di ordini del suo predecessore e offre una modalità co-op per quattro giocatori.

Graficamente il titolo segue lo standard della saga, con ambienti molto dettagliati (sullo sfondo di montagne, laghi e città distrutte) e mettendo su schermo effetti climatici, quali pioggia o neve, molto convincenti. I modelli dei personaggi sono curati, ma leggermente inferiori

alle aspettative. Il gioco offre un doppiaggio in italiano, ottimi effetti sonori e una buona colonna sonora. Certo non ci vuole Sherlock Holmes per capire che tutte le risorse per lo sviluppo del gioco sono state utilizzate per il multiplayer, che offre tante modalità, sia cooperative (per quat-

tro giocatori al massimo) che competitive (con un massimo di 16 partecipanti). Questo, però, ha fatto sì che, rispetto al suo predecessore, *FB 3* non sia all'altezza per grafica e profondità delle missioni e, come se non bastasse, occasionalmente il gioco soffre di brevi rallentamenti. In tutti i casi, se ti piace l'azione tattica e il gioco in compagnia, online o Wi-Fi, *SOCOM FB 3* è un titolo che non ti deluderà. ●



■ **Alcune missioni si sviluppano nell'oscurità completa** e quindi dovrai utilizzare dei visori notturni per orientarti ed eliminare i nemici.



■ **Portando a termine alcuni obiettivi otterrai delle medaglie** con le quali potrai sbloccare armamenti ed equipaggiamento extra.

» DIVERTITI SPARANDO AI NEMICI IN COMPAGNIA

Uno dei punti di forza di *FB3* è il suo multiplayer. Tutte le sue modalità possono essere giocate sia online che in Wi-Fi.



CAMPAGNA. La modalità cooperativa ti permetterà di giocare la campagna completa insieme ad altri 3 amici (online oppure offline).



COMPETIZIONE. Fino a 16 giocatori possono affrontarsi in cinque modalità (libera, soppressione, tira e molla, demolizione e leader).



OPZIONI. Potrai personalizzare dal numero di giocatori al tempo, a seconda della modalità di gioco scelta.

GIUDIZIO

» PREGI

La modalità cooperativa, il sistema semplificato di ordini, le opzioni per modificare le armi.

» DIFETTI

Tecnicamente è inferiore a *FB 2*, c'è qualche rallentamento e alcuni scenari sono "vuoti".

Ti piacerà + di...

SOCOM TACTICAL STRIKE

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

Ti piacerà - di...

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

84

» **GRAFICA**
Nel complesso buona, anche se i modelli potevano essere migliori.

90

» **SONORO**
Buon doppiaggio, musica galvanizzante ed eccellenti effetti.

86

» **DIVERTIMENTO**
Se ti piacciono i film di spionaggio e l'azione tattica, ti piacerà.

90

» **LONGEVITÀ**
Circa 7 ore per la storia e molte di più per la modalità multiplayer.

VOTO

86

Un ottimo gioco di azione tattica, con una buona storia e un'eccellente modalità multiplayer, per non parlare di quella cooperativa.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



16

Genere
SURVIVAL HORROR

Sviluppatore
CLIMAX GAMES

Produttore
KONAMI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 29,90 (PS2)/€ 37,90 (PSP)

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Installazione
NO

Giocatori
1

Ad hoc
NO

Online
NO

Salvataggi
IN QUALSIASI MOMENTO

Sito Web
[HTTP://IT.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM/HOME.DO](http://it.games.konami-europe.com/home.do)



■ Esplorazione, enigmi e alcuni momenti di tensione saranno i punti salienti di *Shattered Memories*, la settima uscita della saga (seconda per PSP).



RITORNA LA **SAGA HORROR** PIÙ AMATA

Silent Hill Shattered Memories

Tanta oscurità, una torcia, nebbia fittissima... e, naturalmente, il paesino teatro di tanti cupi racconti. In due parole: Silent Hill.

Dopo 6 giochi, usciti per cellulare e Gameboy Advance, fumetti, action figures e varianti come *The Silent Hill Experience*, Konami riprende la sua saga horror e la mescola a nuove idee allo scopo di

rinnovarla. Ma il risultato è quello che si potrebbe sperare, oppure *Shattered Memories* rappresenta solo un gioco che sfrutta la fama di titoli passati?

La trama parte dal primo SH: Harry Mason è vittima di un incidente e la sua gio-

vane figlia scompare. Durante la sua affannosa ricerca si addentra in un paesino oscuro e misterioso e, a partire da quel momento, non ci sono più similitudini con il primo titolo della saga, tranne naturalmente alcuni scenari. Il gioco inizia con una seduta dallo psico-

logo: dovrai superare test e prove di ogni genere, che serviranno a determinare il finale e alcuni eventi della trama... e, dopo queste prove, "ricorderai" i fatti giocandoli. Durante queste fasi, l'esplorazione e la risoluzione degli enigmi saranno le componenti principali del

» UN UOMO DI FRONTE ALL'OSCURITÀ DI UN PAESE MALEDETTO



1 **BUIO.** Corri nei boschi, nelle scuole, negli ospedali e in altri ambienti risolvendo enigmi per riuscire a ritrovare la tua perduta figlia.



2 **CORRI** In alcune zone particolari sarai inseguito da creature invincibili. Sono l'unico nemico del gioco, quindi non ti rimarrà altra scelta che scappare...



3 **PSICOLOGIA.** Supera i test e le prove per determinare il finale che vedrai, tra i 5 disponibili. C'è perfino il classico UFO degli altri SH!

■ Harry Mason potrà usare il cellulare, fare foto e ricevere SMS e chiamate.



■ **Non ci sono armi né combattimenti.** Solo in determinati momenti dovrai precipitarti in una fuga rocambolesca per non farti uccidere da orrendi mostri.



■ **I test dello psicologo decideranno il tuo profilo.** Questo influenzerà gli scenari ai quali avrai accesso, i dialoghi e i personaggi che incontrerai...



■ **Grazie al cellulare, potrai fare foto e ricevere messaggi** che evidenzieranno delle eco, testi o conversazioni del passato, che ti aiuteranno a capire cos'è accaduto.



■ **I puzzle sono meno complessi che nelle precedenti uscite.** Tuttavia, sono più originali, come questo, dove le ombre degli oggetti proiettano dei numeri.

» VERSIONE PS2: STESSO GIOCO, MA GRAFICA MIGLIORE

La ormai vecchia PS2 gode di un titolo leggermente superiore. L'avventura è identica, ma ha texture, effetti di luce migliori, utilizza entrambi gli stick analogici e gode della funzione di vibrazione dei controller. A parte

questo, il gioco è identico, perfino nei difetti, come l'assenza di azione vera e propria. Un esperimento, nel complesso, poco riuscito, ma indubbiamente interessante...

VOTO 83



CREATURE. Anche qui sarai inseguito da questi esseri durante precisi momenti e luoghi del gioco.



CELLULARE. Riceverai chiamate, foto, SMS e potrai a tua volta fare foto a oggetti strani o fantasmi...

gioco. Per il resto ci saranno frenetici inseguimenti durante i quali dovrai sfuggire a terrificanti creature. Gli inseguimenti avvengono solo in punti predeterminati (ce ne sono otto o nove in tutta l'avventura), entrando in zone precise di *Silent Hill*. Benché queste fasi siano sufficientemente opprimenti, risultano progettate male, dato che non sarà raro fallire per il semplice fatto di non sapere dove andare... anche se i primi inse-

L'azione non è l'unica cosa assente: mancano i momenti di paura e i dettagli che hanno reso grandiosa la saga di SH.

guimenti saranno facili e divertenti, troverai gli ultimi frustranti e noiosi.

Gli enigmi non sono nulla di eccezionale. Chi ha giocato al primo *SH* non si aspetti nulla come l'enigma del pianoforte. Di fatto, quasi tutti i puzzle si risolvono in una visuale in prima

persona, facendo interagire gli oggetti attraverso il movimento del controller di Wii, cosa che su PS2 e PSP è stata convertita con una "mano virtuale" controllata dallo stick. Si tratta di enigmi semplici, ma dall'esecuzione originale e divertente. Le fasi esplorative sono anche più semplici, essendo

spesso guidate e con poche zone nelle quali esplorare veramente in totale libertà. Il gioco risulta graficamente ben realizzato e dettagliato (specie su PS2) e possiede un'ottima colonna sonora realizzata dal geniale Akira Yamaoka. Ciononostante, né i cinque finali, né i collezionabili riescono a far sentire l'esperienza di un vero *Silent Hill*. Peccato, perché il gioco aveva il potenziale per diventare una sorta di *Heavy Rain* horror... ●



■ **Molte situazioni potranno essere superate interagendo** con gli oggetti in prima persona: aprire armadi, suonare un piano...



■ **Benché non sbloccino nulla,** ci sono molti oggetti collezionabili, come foto di UFO (per accedere al finale), ricordi, messaggi...

GIUDIZIO

» PREGI

Il test di psicologia, la musica, l'uso del cellulare, alcuni scenari e il prezzo...

» DIFETTI

Non regala tensione. Mai. Gli inseguimenti alla lunga annoiano e il gioco è troppo lineare.

Ti piacerà di...

OBSCURE THE AFTERMATH



Ti piacerà di...

SILENT HILL ORIGINS



82

» GRAFICA

Limitata in alcuni aspetti, come la varietà di nemici.

81

» SONORO

Ottima colonna sonora e voci in inglese. Nulla di eccezionale.

75

» DIVERTIMENTO

È più lineare degli altri *SH*, con enigmi facili e senza azione.

87

» LONGEVITÀ

Otto ore di avventura, cinque finali, collezionabili...

VOTO

81

Un'avventura horror che è ben lungi dallo spaventare, ma che almeno diverte. Tuttavia, non è il *Silent Hill* di sempre.

PS3 ETÀ: 12+ MUSICALE KONAMI DISPONIBILE € 59,90
ITALIANO 1-16 GIOCATORI WWW.KONAMI.COM/GAMES/KARAOKE/REOLUTION

Karaoke Revolution



Se SingStar non ti basta, arriva su PS3 un'altra storica serie tutta da cantare.

Una delle più celebri serie canterine fa il grande passo anche in Europa, e da PS2 approda sull'ammiraglia Sony. Afferra il microfono, segui i testi a schermo e libera la potenza della tua ugola, infilando una successione di note corrette per moltiplicare il tuo punteggio. Agli oltre 200 brani del catalogo online se ne aggiungono 50 contenuti nel disco, ma nonostante artisti come Lady GaGa, Coldplay e Rihanna, la selezione risulta francamente discutibile. L'editor, i tornei online e la modalità Party fanno il loro dovere, ma la Carriera, si risolve in una carrellata di minisfide. Mediocre anche il comparto grafico, con menu poco accattivanti e pessime animazioni.



Potrai utilizzare il PlayStation Eye per registrare i tuoi video e sostituirli agli originali.



GRAFICA SONORO DIVERTIMENTO LONGEVITÀ
61 89 79 77

VOTO

76

A dispetto del nome, ha molto poco di rivoluzionario. Il comparto visivo e la Carriera non convincono, ma la tracklist è ampia.

PS3 ETÀ: 12+ QUIZ WARNER DISPONIBILE € 39,90
ITALIANO 1-4 GIOCATORI WWW.WARNERHOMEVIDEO.IT

Scene It? Ciak! Si gira!

Ti consideri un esperto di cinema? È ora di dimostrarlo, cimentandoti nel primo capitolo della serie di Scene It? disponibile per PS3. Il gioco include la bellezza di 2.800 domande a risposta multipla, ma non mancano diversi minigiochi di pura abilità: dovrai risolvere rebus, identificare il volto di un attore, ricordarti tutti i dettagli di un particolare video o prenotarti velocemente per assicurarti i bonus. Se l'introduzione di sotto-obiettivi costituisce una boccata d'aria fresca, deludono invece la grafica dei menu e la caratterizzazione del presentatore. Buzz!, da questo punto di vista, è di un altro pianeta.



Scene It? supporta i Buzzer, ma la risposta agli input non è sempre ottimale.

GRAFICA SONORO DIVERTIMENTO LONGEVITÀ
49 80 85 83

VOTO

78

È terribile sotto il profilo grafico, ma include una gran quantità di video e domande. Divergente da giocare in compagnia.

PSP ETÀ: 12+ PUZZLE/GDR KONAMI DISPONIBILE € 34,90
ITALIANO 1-2 GIOCATORI WWW.INFINITE-INTERACTIVE.COM/INDEX.PHP

Puzzle Chronicles

Dopo il successo dei due Puzzle Quest, Infinite Interactive ha deciso di riprovarci. La formula è sempre la stessa e ti catapulterà in una nuova avventura fantasy, all'insegna di dungeon, fasi esplorative, punti esperienza e gestione delle abilità. Agli elementi da GdR classico si affianca un sistema di combattimento strutturato sul modello di Bejeweled e fondato sulla combinazione di gemme colorate. Rispetto al suo predecessore, Puzzle Chronicles offre una maggiore libertà di azione, ma le meccaniche non costituiscono una sfida degna.



Dopo la distruzione del suo villaggio, un giovane sfida l'Impero in cerca di vendetta. Originale, come trama...

GRAFICA SONORO DIVERTIMENTO LONGEVITÀ
78 84 79 74

VOTO

76

È discreto tecnicamente e include una modalità multiplayer, ma non riesce a mantenere alto il livello di sfida.

E INOLTRE...

PS3 ETÀ: 12+ STRATEGICO SLITHERINE SOFT DISPONIBILE
€ 49,90 ITALIANO 1-4 GIOCATORI WWW.SLITHERINE.COM

» History: Great Battles Medieval

Ambientato durante la Guerra dei Cent'Anni, *Great Battles Medieval* punta sul brand di History Channel e sull'accuratezza delle ricostruzioni storiche. Non mancano elementi da GdR, come la possibilità di equipaggiare unità e generali o giocare carte-bonus in battaglia.



VOTO

53

La grafica e i controlli non convincono. Alla lunga è ripetitivo, nonostante il buon numero di armate.

PSP ETÀ: 12+ GDR XSEED GAMES DISPONIBILE
€ 29,90 INGLESE 1 GIOC. WWW.SQUARE-ENIX.COM/EU/IT

» Half-Minute Hero

Quattro personaggi, quattro modalità, trenta secondi per salvare il mondo. Affronterai dungeon in 2D, comprerai preziosi minuti dalla Dea del Tempo, ti cimenterai in un classico sparattutto a scorrimento o in un semplice strategico. Ma ricorda, occhio al cronometro...



VOTO

89

La grafica è semplicissima e alcune sezioni sono poco riuscite, ma resta una vera perla di creatività e divertimento.

PSP/PS2 ETÀ: 12+ AZIONE D3 DISPONIBILE
€ 39,90 ITALIANO 1 GIOC. WWW.BENIOTHEVIDEOGAME.COM

» Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks

Ben Tennyson, protagonista della celebre serie TV, torna indietro nel tempo per impedire al perfido Vilgax di conquistare la Terra. Lungo il suo viaggio interplanetario incontrerà enigmi e nemici di ogni sorta, ma potrà sempre contare sui poteri delle sue 10 forme aliene.



VOTO

74

È curato e cattura lo spirito della serie. Le abilità delle diverse forme non sono sfruttate a dovere.



■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ PIATTAFORME ■ CAPCOM ■ DISPONIBILE
■ € 9,99 ■ INGLESE ■ 1 GIOCATORE ■ HTTP://MEGAMAN.CAPCOM.COM/10

Mega Man 10



■ Mega Man 10 è un platform bidimensionale all'insegna della tradizione. Non farti ingannare dalla grafica, è un gioco nuovo di pacca.

Nell'era dei remake, Capcom prosegue sulla strada dell'originalità. Così come il nono capitolo della saga, anche *Mega Man 10* è un platform inedito, che fa della grafica a 8-bit e delle meccaniche "vecchia scuola" un vero e proprio credo. Questa volta il dirompente androide blu dovrà arrestare un virus informatico, sconfiggendo otto giganteschi boss e facendosi strada lungo livelli pieni di nemici, piattaforme e situazioni ai limiti dell'impossibile. Tutto

come da tradizione, o quasi: sono stati infatti introdotti un livello di difficoltà più basso, per i meno masochisti, e un secondo personaggio giocabile, Protoman, dotato di differenti abilità. È un'ottima soluzione per ovviare alla brevità dell'avventura, che si affianca comunque a un'interessante (seppure a tratti frustrante) modalità Sfide. ●



■ Mega Man può fare fuoco dal suo braccio bionico e raccogliere potenziamenti. Tieni d'occhio le tacche di energia!



» GRAFICA 74 » SONORO 81 » DIVERTIMENTO 88 » LONGEVITÀ 78

VOTO

84

Un platform impegnativo, simile al predecessore e rivolto ai nostalgici degli anni '80. A quanto pare, il futuro di Mega Man è... il passato!

■ PS3/PSP ■ ETÀ: 3+ ■ ABILITÀ ■ POPCAP GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 7,99
■ ITALIANO ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.POPCAP.COM

Peggle

Peggle è un gioco singolare, elementare ma terribilmente accattivante. Come in una sorta di pachinko virtuale, ti limiterai a sparare le biglie a tua disposizione dall'alto dello schermo, cercando di colpire ed eliminare tutte le sfere arancioni. Gli altri elementi in gioco producono effetti diversi a seconda del colore: i blu costituiscono un ostacolo, i rosa moltiplicano il punteggio, i verdi permettono di utilizzare le abilità speciali del tuo personaggio. Già, perché dovrai decidere se essere un unicorno, una zucca, un draghetto o un girasole... Non sei convinto? Dagli una possibilità: al primo schermo completato, con l'Inno alla Gioia in sottofondo, sarà già diventato un'ossessione. ●



■ Sullo Store è in vendita anche un'espansione, *Peggle Nights*, al costo di 3,99 euro.

» GRAFICA 80 » SONORO 91 » DIVERTIMENTO 90 » LONGEVITÀ 90

VOTO

90

Offre 55 livelli, 75 sfide, multiplayer e classifiche online. È virtualmente infinito, il classico gioco da "un'altra e poi smetto".

■ PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ GDR STRATEGICO ■ KONAMI ■ DISPONIBILE ■ € 12,99
■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.KONAMI.COM/VANDALHEARTS

Vandal Hearts: Flames of Judgement

Nel 1996, Konami tentò di imporre su PSone una serie di strategici a turni: *Vandal Hearts*. Surclassati dallo strapotere di *Final Fantasy Tactics*, i "cuori selvaggi" tornano oggi in formato digitale, a distanza di 13 anni, con un prequel rinnovato nella grafica ma ancorato alle meccaniche di un tempo. Ai colori pastello e alla bizzarra caratterizzazione dei personaggi non fa riscontro una trama degna, mentre il sistema di combattimento "su griglia" si avvale di un interessante sistema di crescita, snellito rispetto ai capitoli originali e fondato sulle skill. ●



■ Non mancano gli elementi propri del genere, come la mappa, i negozi o le magie.

» GRAFICA 84 » SONORO 79 » DIVERTIMENTO 80 » LONGEVITÀ 75

VOTO

80

Non porta novità di rilievo, è piuttosto breve e ha alcuni piccoli problemi di interfaccia. I fan del genere, tuttavia, lo apprezzeranno.

E INOLTRE...

■ PS3/PSP ■ 7+ ■ SPARATUTTO ■ SQUARE ENIX ■ DISPONIBILE
■ € 7,99 ■ ITA ■ 1-6 GIOC. ■ HTTP://NA.SQUARE-ENIX.COM/THEXDERNEO

» Thexder Neo

Direttamente dagli anni 80, uno sparatutto futuristico con un robot-astronave per protagonista. La risposta ai controlli, decisamente macchinosi, rende frustranti sia le fasi platform che quelle aeree. Lo stile grafico e la colonna sonora sono calzanti, ma si fanno presto ripetitivi. ●



VOTO

66

È un gioco difficile e con diversi problemi. Su PS3 include il multiplayer e il Thexder originale, uscito su NES.

■ PS3 ■ 16+ ■ PICCHIADURO ■ SONY ■ DISPONIBILE ■ € 7,99
■ ITALIANO ■ 1-2 GIOCATORI ■ HTTP://IT.PLAYSTATION.COM

» Revenge of the Wounded Dragons

Due fratelli, esperti di arti marziali, seminano scompiglio per liberare la sorella e vendicare il maestro assassinato. La progressione è in 2D, nonostante i modelli e gli sfondi poligonali, mentre il sistema di combattimento risulta semplice e immediato, come nei vecchi arcade. ●



VOTO

68

Brevissimo, altalenante dal punto di vista tecnico, poco vario nelle mosse. Ha senso solo se giocato in compagnia.

■ PS3 ■ 3+ ■ PUZZLE ■ SIERRA ■ DISPONIBILE ■ € 7,99
■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ HTTP://IT.PLAYSTATION.COM

» Switchball

Ispirato a capolavori del passato come *Marble Madness* e *Kula World*, *Switchball* ti calerà nei rotondi panni di una biglia mutaforme, dotata di diverse abilità e obbligata ad attraversare 30 labirintici livelli. Il multiplayer include due modalità: le Gare e la Cooperativa. ●



VOTO

80

Splendidi gli enigmi e la progettazione dei livelli, impeccabile la fisica. Peccato per la pessima telecamera.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Gadget

PlayGen presenta una selezione dei migliori gadget, fumetti, modellini e ciarpame vario in commercio. Perché non si vive di soli videogiochi.

» CONTINUA A RESISTERE!

Nathan Hale e i Chimera arrivano a popolare il tuo scaffale con una serie di quattro magnifiche action figure create da DC Direct. Complete di armi e accessori vari (e, per quanto riguarda quella di Nathan Hale, di un simpatico Swarmer da compagnia), sono curate nei dettagli e hanno un prezzo più che abbordabile.

Info @: www.amazon.com
Prezzo: circa € 15,00



» SHURIKEN ANTI-ALIEN

Se *Aliens Vs Predator* non ti è andato giù (e come darti torto?), consolati con questa splendida riproduzione di una delle più letali armi del Predator. A grandezza naturale, è dettagliatissima e realizzata completamente in resina. Peccato che il prezzo non sia esattamente alla portata di tutti, ma i collezionisti ne andranno pazzi.

Info @: www.sideshowtoy.com
Prezzo: circa € 185,00



» METAL GEAR FIGURES

Disponibile anche in alcune fumetterie oltre che in Rete, la serie di action figure realizzata da Medicom e dedicata al kolossal di Hideo Kojima stupisce per la qualità della realizzazione e per il prezzo conveniente. Da The Boss a Raiden, a Vamp, fino a Snake in diverse "varianti", i personaggi sono riprodotti fedelmente e completamente snodati.

Info @: www.amazon.com
Prezzo: circa € 15,00



Fantasia profumata

Oltre a modellini e pupazzi vari, Square Enix accompagna spesso l'uscita dei titoli della serie *Final Fantasy* con merchandise più originale, come questa eau de toilette dedicata a Lightning, personaggio principale di *Final Fantasy XIII*. Fresca e delicata, è in vendita solo in Giappone e in negozi di import.

Info @: www.play-asia.com
Prezzo: circa € 62,00



Nier #1

Creata da DC Comics, la serie a fumetti dedicata a *Nier*, il prossimo action GdR di Square Enix, aiuta a far luce su alcuni aspetti oscuri della trama del gioco, e su alcune discrepanze tra la versione giapponese del gioco e quella occidentale (che hanno protagonisti diversi e una storia lievemente differente).



GOD OF WAR III

SPECIAL EDITION

La nuova avventura di Kratos è uscita anche in versione "special". Nessun extra di rilievo è stato incluso nella confezione, però, che presenta solo una copertina lenticolare e qualche download.

Consigliata: No
Prezzo: € 79,90

Non offre nulla di più della versione "liscia", ma costa dieci euro in più...



ULTIMATE TRILOGY EDITION

Il gioco, i primi due episodi in versione HD, tutti i contenuti scaricabili, un artbook, cartoline varie... il tutto nel Vaso di Pandora. L'artbook delude un po' ma è comunque un oggettino di lusso.

Consigliata: SI
Prezzo: € 149,00

Un gran numero di extra in confezione di lusso. Da prendere... se la trovi.





PS NETWORK

DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

DEMO



■ Il Cavaliere dell'Apocalisse Guerra semina distruzione in questa demo di oltre 90 minuti, zeppa di scontri, enigmi e fasi platform.



■ Anche il primo, enorme boss di fine livello trova spazio nella demo.

GRATUITA | AVVENTURA | THQ | 1,38 GB | ITALIANO | 1 GIOCATORE | 18+

Darksiders

Questa volta THQ ha fatto le cose in grande e ha deciso di offrirti 90 minuti di gioco completamente gratis! Per farti un'idea più precisa su *Darksiders* potrai affrontare il tutorial e il primo dungeon, godendoti per intero la sequenza introduttiva e affrontando persino un gigantesco boss. Tra

combo, azione, enigmi e reliquie magiche ne vedrai davvero delle belle! Ammirerai la splendida caratterizzazione dei personaggi, nati dalla matita di Joe Madureira, e avrai un assaggio dell'universo fantasy e post-apocalittico in cui è ambientata l'avventura. Nonostante la durata, la demo non include

alcuni degli elementi di forza del titolo, che ha uno sviluppo molto, molto lento. Dimentica quindi il carismatico destriero Rovina o i poteri più avanzati, come la capacità di rallentare il tempo, anche se regalare la prima ora e mezzo di gioco è a prescindere un'iniziativa da applausi. ●

GRATIS | AZIONE/AVV. | SQUARE ENIX | ITA: | 1 GIOC. | 18+

Just Cause 2



Anche *Just Cause 2* si presenta con una demo mastodontica, che ti permetterà di esplorare buona parte dell'area di gioco e di affrontare le prime missioni. Potrai lanciarti dagli alti pendii dell'isola con il tuo paracadute o rubare moto e jeep ai passanti. Ma fai presto, perché avrai a disposizione "solo" 30 minuti. ●

GRATIS | AVVENTURA | SEGA | INGLESE | 1 GIOC. | +18

Yakuza 3



Avventurati nei bassifondi di Okinawa e immergiti nel mondo della mafia giapponese. Potrai sperimentare il sistema di combattimento a mani nude o all'arma bianca, le fasi di esplorazione e alcuni degli oltre 20 minigiocchi presenti nella versione finale. Così come il gioco, purtroppo, la demo è solo in inglese. ●

GRATIS | GUIDA | CAPCOM | ITALIANO | 1 GIOC. | 3+

MotoGP 09/10



Gareggia contro 19 avversari su uno dei circuiti del Mondiale e testa con mano le novità di questo capitolo: il sistema di controllo rivisto, le regolazioni per rendere l'esperienza più o meno simulativa, le sfide, gli indicatori di traiettoria in pista e la buona sensazione di velocità. Tre le modalità di gioco disponibili. ●

	Genere	Mb. sul disco fisso
Aliens Vs Predator	Sparatutto	1038
Army of Two: Il 40° giorno	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Dante's Inferno	Azione	1011
Darksiders	Azione/Avventura	1378
Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 10	Sport	784
Fight Night Round 4 (nuova)	Sport	791
God Of War III	Azione/Avventura	2671



Gran Turismo 5	Guida	239
Heavy Rain	Avventura	--
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
Killzone 2	Sparatutto	1207
LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Matt Hazard Blood Bath & Beyond	Azione	527
Mirror's Edge	Azione/Avventura	917
Mini Ninjas	Azione/Avventura	1069
Moto GP 09/10	Guida	--



MX Vs ATV Reflex	Guida	913
NBA Live 10	Sport	799
Need for Speed SHIFT	Guida	854
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Polar Panic	Puzzle	88
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Ratchet & Clank: A spasso nel tempo	Azione	2500
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Sonic & SEGA All Stars Racing	Guida	827



Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
UFC 2009 Undisputed	Picchiaduro	561
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Vancouver 2010	Sport	675
Yakuza 3	Azione/Avventura	1233

AGGIORNAMENTI

» ESPANSIONE

FINALMENTE COMPLETA LA STORIA DI ASSASSIN'S CREED 2



Sono ormai in vendita i due capitoli "aggiuntivi" di *Assassin's Creed 2*. Le sequenze 12 e 13, tagliate dal gioco originale, offrono sfide, bersagli da eliminare e alcune missioni dei templari, fino a ora esclusiva della "Black Edition". Ognuna costa 3,99 euro. ●

» NOTIZIA

BATTLEFIELD: BC 2 E IL PROJECT 10 DOLLARS

Ubisoft non è la sola a "giocare sporco" con i DLC. EA sta portando avanti il cosiddetto "Progetto 10 Dollari" e ha eliminato dal disco di *Bad Company 2* due mappe multiplayer, rese poi scaricabili come DLC. Chi compra il gioco nuovo può ottenerle gratuitamente, grazie a un codice, mentre gli affezionati dell'usato dovranno sborsare 10 euro. EA guadagna, ma divide i giocatori e mina il loro diritto di acquistare "di secondo pad".... ●

» GIOCO SCARICABILE

SHANK, RISSA ANIMATA TRA POCO SUL PS STORE



Previsto per la seconda metà dell'anno, *Shank* è un promettente action bidimensionale targato Electronic Arts. Non farti trarre in inganno dalla (superba) grafica fumettosa: è un titolo violento e dai forti toni splatter, con un protagonista armato di pugnali, pistole e sega elettrica! ●

» ESPANSIONE

FIFA 10, È DI NUOVO IL MOMENTO DELLE FIGURINE

Come già lo scorso anno, FIFA si arricchisce di una nuova modalità di gioco: l'Ultimate Team. Dovrai acquistare pacchetti di figurine virtuali e collezionare oltre 7.500 giocatori, per schierare in campo la tua formazione e combinare le abilità speciali dei tuoi campioni. Naturalmente potrai scambiare o vendere i doppioni, ricercare i pezzi più rari e quant'altro, al prezzo di 4,99 euro. ●

» AGGIORNAMENTO

MAGRIVEDUTO E CORRETTO CON DUE SUPERPATCH

Gli autori di *MAG* hanno messo a disposizione due aggiornamenti nel giro di un mese. Le patch 1.03 e 1.04 hanno corretto alcuni bug nelle animazioni e nelle mappe, ma soprattutto sono intervenuti sulle armi, modificando la velocità di ricarica, la potenza o la gittata e aggiungendo flashbang e nuovi mitra. Una vera rivoluzione, insomma. ●

» GIOCO SCARICABILE

LARA CROFT SI RIFÀ IL TRUCCO PER IL PSN



Lara Croft and the Guardian of Light è stata una delle rivelazioni dell'ultima GDC. Si tratta di un'avventura con visuale isometrica, ambientata nelle giungle dell'America Centrale e focalizzata sulla cooperazione tra Lara e il guerriero indigeno Totec. Sarà disponibile sullo Store a partire dalla prossima estate. ●

» ESPANSIONE

IL MONDO DI BORDERLANDS NON HA... CONFINI!

È già disponibile il terzo pack a pagamento per *Borderlands*, splendido sparatutto con elementi ruolistici e gioco in cooperativa. L'ultima espansione riprende la storia da dove terminava nell'avventura originale, aggiunge 12 nuovi nemici e armi inedite, e consente di evolvere il personaggio fino al livello 61. Costa 7,99 euro. ●

» GIOCO SCARICABILE

IL PIRATA LECHUCK SI VENDICA ANCHE SU PS3



Dopo l'edizione speciale del primo *Monkey Island*, uscita lo scorso anno per Xbox 360, PC e iPhone, LucasArts ha deciso di ripubblicare anche il secondo capitolo della saga, *LeChuck's Revenge*. E questa volta anche sullo Store! Potrai vivere l'avventura nella nuova veste grafica o in versione originale, avrai a disposizione un sistema di aiuti e ti godrai la colonna sonora inedita. ●



ESPANSIONI DI RESIDENT EVIL 5



■ Jill e Chris ripercorrono i corridoi dell'ormai mitica villa Spencer, in un'espansione che ricorda, per meccaniche e atmosfera, i primi RE.

€ 4,99 | AVVENTURA | CAPCOM | 473 MB | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI | 18+



■ È in vendita anche un "Pack di personaggi 2", che include due nuovi costumi e costa 1,99 euro.



Incubo Senza Uscita

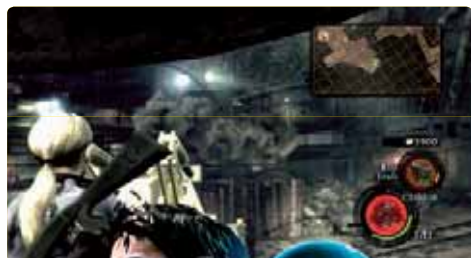
La villa Spencer, indimenticabile scenario del primo *Resident Evil*, torna in HD grazie a questo "flashback" inserito nella trama di *RE 5*. "Incubo Senza Uscita" è un livello poco votato all'azione, dal momento che sono presenti soltanto sei nemici distinti in tre specie. Il

cuore dell'esperienza sono gli enigmi "vecchia scuola" e l'atmosfera opprimente, dettata dall'esplorazione di labirintici corridoi e da alcuni colpi a effetto ben assestati. Per i più nostalgici, sono state reintrodotti persino le animazioni all'apertura di ogni porta... Se

ti aspetti orde di zombie resterai deluso, ma potresti consolarti con l'immane Albert Wesker e con una nuova, devastante creatura armata di ancora. L'avventura è completabile nel giro di un'ora e non mancano gli emblemi e cinque trofei aggiuntivi. ●



■ Assieme a questo episodio è stato reso disponibile un altro pacchetto di personaggi, utilizzabili in modalità Mercenari.



■ Josh e Jill fuggono dalla Tricell e affrontano un livello carico di azione e sparatorie, in cui resistere a ondate di nemici.

€ 4,99 | AZIONE | CAPCOM | 512 MB | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI | 18+

Una Fuga Disperata

Se il primo episodio fa leva più sull'angoscia che sulle sparatorie, in questo caso vale l'esatto contrario. Vivrai finalmente la fuga di Jill e Josh dalla piattaforma della Tricell, attraverso una serie di ambientazioni totalmente inedite. Eccezion fatta per un paio di chia-

vi da recuperare, ti limiterai a far fuoco sugli avversari e a distruggere alcune porte con dei cannoni esplosivi disseminati per lo scenario. Più che un livello dell'avventura, in effetti, sembra un match di Mercenari... Non incontrerai nessuna nuova creatura, ma dovrai affrontare una volta di più gli in-

fetti armati di motosega e, nella parte finale, sarai chiamato a resistere a varie ondate di nemici. Così come l'altra espansione, offre circa un'ora di gioco e cinque trofei. I due capitoli aggiuntivi sono venduti anche in bundle, insieme ai due kit di costumi, al costo di 11,25 euro. ●

LE MIGLIORI ESPANSIONI

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Assassin's Creed 2	La Battaglia di Forlì	Aggiunge la sequenza 12 dell'Animus	€ 3,99
	Il falò delle vanità e luoghi segreti	Aggiunge la sequenza 13 dell'Animus e tre cripte.	€ 6,99
Batman Arkham Asylum	Mappe sfida	Aggiunge nuove sfide con il Joker	Gratis
BioShock 2	Pacchetto Prova Sinclair Solutions	Livello 50 nel multiplayer, 2 personaggi, armi e prove	€ 3,99
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	€ 7,99
	Underdome di Mad Moxi	Tre mappe, una nuova modalità coop e un deposito.	€ 7,99
	L'armeria segreta	Nuove missioni, nuove aree, nuovi nemici, level cap a 61	€ 6,99
Brütal Legend	Pacchetto Mappe 2	Quattro mappe multiplayer di "Hammer of Infinite Fate"	€ 4,99
Burnout Paradise	Burnout Paradise Toys	Una singola auto giocattolo	€ 1,99
	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	€ 12,99
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	€ 9,99
Dragon Ball Raging Blast	5 pack personaggi	Sbloccano nuovi guerrieri	Gratis
EyePet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	€ 2,99
F.E.A.R. 2: Reborn	Nuova campagna	Nuovi livelli per un giocatore	€ 7,99
Ferrari Challenge	5 Additional car	Ogni pacchetto aggiunge un'auto	€ 1,99
	Pack Circuito + 5 auto	Aggiunge tutte le auto e il nuovo circuito	€ 5,99
FIFA 10	Ultimate Team	Aggiunge una nuova modalità di gioco	€ 4,99
Guitar Hero World Tour	44 Track Pack tematici	Tre canzoni per pack	€ 5,49
	124 brani singoli	Brano singolo	€ 17,99
	2 Album	Disco completo	€ 1,99
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	€ 12,99
LittleBigPlanet	Due pack di Metal Gear Solid	1 con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a MGS4	€ 5,99
	Due minipacchetti mitologici	Costumi e adesivi egizi e vichinghi	€ 2,99
	Pack Creatore	Nuovi oggetti per la modalità Crea e sessioni di tutorial	Gratis
	Kit di Livelli Mostri	Adesivi, un brano musicale e un nuovo livello	€ 3,99
	Kit Mostri	Quattro costumi mostruosi	€ 2,99
	Costumi 2.000 A.D.	4 costumi (anche a € 1,99 ciascuno)	€ 3,99
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	€ 5,99
	White Knight Chronicles - Kit di costumi	Aggiunge 4 nuove skin	€ 5,99
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Oggetti, acqua e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	€ 5,99
	Pirati dei Caraibi - Costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	€ 5,99
	Due Kit di Adesivi	Adesivi originali di Jon Burgerman o Verabee	€ 1,99
	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di Assassin's Creed 2	€ 1,99
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	€ 1,99
	Killzone - Kit di costumi	Costumi ispirati a Killzone 2	€ 2,99
Midnight Club L.A.	Mappe di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
	Pacchetti Veicoli South Central 1 & 2	Aggiunge nuovi veicoli	€ 2,99
	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	€ 9,99
MotorStorm Pacific Rift	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	Pack Expansion: Speed	3 piste, 3 varianti, 3 veicoli e un minifestival	€ 5,99
	Pack Expansion: Adrenaline	Piste, varianti, veicoli, livree e personaggi bonus	€ 5,99
Naruto Ninja Storm	Storm pack da 1 a 10	Nuovi personaggi, missioni e sfide	Gratis
NBA Live 10	Pacchetto calzature vacanze	Aggiunge 23 nuovi modelli	Gratis
Need For Speed SHIFT	Pack Team Racing	Aggiunge una nuova modalità 6 vs 6 e 5 vetture	Gratis
Ninja Gaiden Sigma 2	Pack Costumi	Nuovi costumi per 4 personaggi	€ 3,99
Operation Flashpoint DR	Skirmish Pack	4 mappe per il multiplayer, 4 nuove missioni a squadre	€ 3,99
Pain	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	17 pack di personaggi	Ogni pack include una persona da fiandare	€ 0,99
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	€ 3,99
	Pack Piovra di colpi	Aggiunge una nuova modalità di gioco	€ 1,99
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	€ 2,99
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	€ 4,99
	2 nuovi capitoli	Ogni pack aggiunge un nuovo capitolo della Storia	€ 4,99
	2 pack costumi	Ogni pacchetto aggiunge 2 nuove skin	€ 1,99
	Untold Stories Bundle	Include Incubo senza uscita, Una fuga disperata, costumi	€ 11,25
Rock Band	67 track pack tematici	Tre brani per pack	€ 3,99
	21 album	Un disco completo	€ 7,99
	1014 temi	Una canzone	€ 1,49
Saints Row 2	Smaschera Ultor	Aggiunge nuove missioni e nuovi obiettivi in cooperativa	€ 7,99
	Guerra Aziendale	Velivoli, auto, moto e nuove mappe	€ 5,99
SW II Potere della Forza	Pacco Missione Hoth	Aggiunge l'ultima missione dell'apprendista	€ 9,99
Street Fighter IV	Cinque pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	€ 3,99
	Pacchetto completo	Costumi alternativi per i 25 personaggi	€ 12,99
Uncharted 2	Pack di skin degli eroi PlayStation	Introduce 7 nuovi personaggi per il multiplayer	€ 4,99
	Pack multigiocatore	Introduce 2 mappe e nuove skin	€ 4,99

TROFEI

Le immagini dei tuoi Trofei

Vuoi personalizzare lo sfondo del tuo cellulare, creare un tema per la tua PS3 o, semplicemente, sceglierti un nuovo avatar per Messenger, per i forum o per qualsiasi altro servizio di messaggistica istantanea? Sappi che puoi scaricare le immagini di qualunque Trofeo tu abbia sbloccato, quasi sempre di buona qualità. Ti basterà seguire le nostre istruzioni, ma considera che ti servirà un PC e che potrebbero esserci alcune differenze a seconda del browser che utilizzi. Noi abbiamo usato Firefox.

1



SINCRONIZZA I TROFEI

Per prima cosa, accedi al tuo account PSN e sincronizza i Trofei. Ti basterà connettere a Internet la tua PS3, selezionare l'icona della "Bacheca dei Trofei", premere **▲** e scegliere "Sincronizza". Se il processo si interrompe, riprova in seguito.

2



SCEGLI L'IMMAGINE PER TE

Passa in rassegna tutti i Trofei che hai sbloccato e premi **X** su uno di essi per ingrandire la relativa immagine. Quando avrai individuato l'immagine che vuoi scaricare, spegni la console e connettiti con il tuo PC.

3



VISITA IL SITO

Apri il browser e accedi al sito PS americano, us.playstation.com. Lascia perdere il portale europeo, perché là le immagini dei Trofei sono molto piccole e difficilmente riusciresti a usarle come avatar o sfondo.

4



INSERISCI LA TUA ID NEL PSN

Nella parte superiore dello schermo vedrai l'opzione "Sign In". Cliccaci su e inserisci l'indirizzo di posta e la password relativi al tuo account PSN. Il network è unico, quindi potrai visualizzare le tue informazioni anche dal sito americano. In inglese, certo...

5



LOCALIZZA I TUOI TROFEI

Clicca sul tuo nick o sul tuo avatar, comparsi in alto sullo schermo, e accenderai al menu con tutte le opzioni. Scegli "Trophies" e vedrai la lista dei tuoi giochi, con tutti i Trofei sbloccati. Da qua puoi scaricare l'immagine principale di ognuno.

6



E ADESSO SCARICA

Per allargare l'immagine, cliccaci sopra con il tasto destro del mouse e seleziona "Visualizza immagine" dal menu. In alternativa, puoi copiare il collegamento e incollarlo su una nuova finestra. Clicca di nuovo sull'immagine con il tasto destro e scegli "Salva immagine".

I capolavori PS2

Da tempo PS3 ha perso la retrocompatibilità, da tempo per PS2 escono soltanto titoli sportivi, progetti minori e destinati a PSP o conversioni da Nintendo Wii. Eppure il "monolite nero" resiste, facendo affidamento sul suo glorioso passato.

GIOCO DEL MESE

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
HIGH MOON STUDIOS
Produttore
UBISOFT
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
MEDIA



■ **Darkwatch** è un FPS lineare e poco innovativo, ma l'atmosfera horror-western vale da sola il prezzo del biglietto.

VAMPIRI NEL VECCHIO WEST

Darkwatch

Il West, terra dell'oro e delle opportunità, patria di cow-boy e pellerossa, regno dei cactus e del sole cocente... O no?

Jericho Cross era un fuorilegge, visuto sul finire dell'Ottocento nelle polverose e sconfinite lande dell'Ovest. Ora è un demone mostruoso, dotato di poteri sovranaturali e condannato alle tenebre da una creatura, Lazarus, che egli stesso ha liberato. Nel tentativo di spezzare la maledizione, Jericho si unisce a Cassidy, un'ammazzavampiri, e intraprende il suo viaggio tra sinistri cimiteri e oscure città di frontiera per eli-

minare scheletri, spettri dinamitardi e banshee ballerine di can can. L'ambientazione e la caratterizzazione dei personaggi costituiscono il punto di forza del gioco, nonostante una certa ripetitività degli scenari e delle situazioni, ma il sistema di controllo inappuntabile, le fasi a cavallo e l'ottima IA dei nemici mantengono sempre viva l'azione. Completano l'opera il vastissimo arsenale e la possibilità di ottenere abilità diverse a seconda della condotta morale. ●



■ La colonna sonora è raffinata ed evocativa. Morricone remixato in chiave gothic? C'è!



■ Nella modalità cooperativa potrai unirti a un amico in split screen, nei panni di Cassidy.



■ Era previsto un seguito per PS3. Purtroppo, il progetto è naufragato.

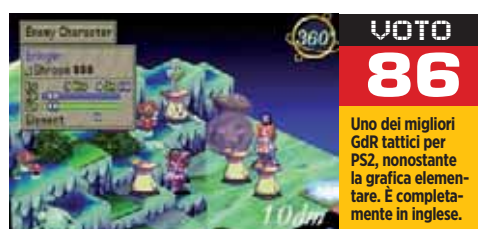
» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
83	91	84	80
VOTO			
84			

PS2 ha sempre lamentato una forte carenza di FPS. L'horror grottesco di **Darkwatch** è una degna soluzione al problema.

PS2 IN PILLOLE

» La Pucelle: Tactics GDR/STRATEGIA 2004 NIPPON ICHI

È uno strategico appassionante, ambientato in un Medioevo alternativo e sviluppato dai creatori di *Disgaea*, *Phantom Brave* e *Ar Tonelico*. I combattimenti sono resi imprevedibili dalla presenza dei Portali Oscuri e dalla possibilità di addomesticare i mostri. ●



VOTO
86

Uno dei migliori GdR tattici per PS2, nonostante la grafica elementare. È completamente in inglese.

» Rayman 3: Hoodlum Havoc PLATFORM 2003 UBISOFT

Globox ha inavvertitamente inghiottito André, capo dei terribili Hoodlum. Per salvare l'amico, Rayman dovrà esplorare coloratissimi mondi tridimensionali alla ricerca di tre dottori, affidandosi a superpoteri di vario genere e affrontando corse in skateboard o folli boss. ●



VOTO
83

Un platform 3D "vecchia scuola", divertente nonostante i problemi con la telecamera e la ripetitività.

Genere
SURVIVAL HORROR
Sviluppatore
TECMO
Produttore
UBISOFT
Anno
2004
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Reperibilità
BASSA



■ **Project Zero 2 è un horror nipponico vecchio stampo, carico di tensione e del tutto privo di armi da fuoco.**

ORRORE CON GLI OCCHI A MANDORLA

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Due sorelle si addentrano in un bosco e riscoprono un villaggio scomparso da tempo. Ad attenderle troveranno l'inferno...

Hai decapitato orde di zombie con un fucile a canne mozze, hai smembrato alieni con una pistola laser, hai respinto abomini di ogni genere con una spranga, ma da ora la tua unica arma sarà... una macchina fotografica! *Crimson Butterfly* è un'avventura terrificante, ambienta-

ta trent'anni prima degli eventi narrati in *Project Zero* e caratterizzata da un ritmo lento, claustrofobico. Interpreti il ruolo della giovane Mio e dovrai esplorare corridoi angusti e scricchiolanti, cercando sempre di difendere la fragile Mayu e annientando i fantasmi a colpi di flash,

con scatti in prima persona ed effetti differenti a seconda della pellicola usata. La trama è profonda e recupera lo stile della recente cinematografia orientale, non mancano i consueti enigmi ambientali e il comparto tecnico è di prim'ordine, eccezion fatta per le animazioni. ●



■ **Oltre alla storia principale** potrai giocare la modalità Missione, strutturata in obiettivi.



■ **Il gioco è ricchissimo di extra**, come la possibilità di raccogliere in un album le foto scattate.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
84	90	90	83
VOTO			
88			
Dotato di un'atmosfera unica, forse eccessivamente elementare nelle meccaniche, PZ 2 è un horror "puro" davvero imperdibile.			

Genere
AVVENTURA
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
UBISOFT
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
ALTA



■ **Dalla selvaggia Isola del Teschio** fino all'Empire State Building, un'avventura da vivere tutta di un fiato.

ATTENTI AL GORILLA!

Peter Jackson's King Kong

Quando il regista de "Il Signore degli Anelli" e il papà di Rayman uniscono le forze, tutto è possibile. Persino che un tie-in riesca col buco...

Come il titolo lascia intuire, *Peter Jackson's King Kong* è la trasposizione per PS2 di un kolossal cinematografico. Ma non farti ingannare: l'opera di Michel Ancel non è un banale spa-

ratutto. Nel ruolo dello sceneggiatore Jack Driscoll approderai nella selvaggia Isola del Teschio, popolata da granchi giganti, dinosauri e, naturalmente, dal gorilla più "arrampicagrattecieli" del grande schermo. Per farti strada tra i templi e le foreste dovrai cooperare con i membri della tua troupe, bru-

ciando la vegetazione, usando armi di fortuna o risolvendo enigmi. Con l'entrata in scena di King Kong la visuale si sposta invece in terza persona, trasformando il gioco in un'esperienza a metà tra l'action e il picchiaduro. Un'avventura breve ma intensa, con una grafica sontuosa per l'epoca. ●



■ **Per superare alcune lande** dovrai affidarti al fuoco o sfruttare la catena alimentare che regola la fauna.



■ **Nel gioco si alternano** fasi action e sezioni horror davvero inquietanti.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
87	88	84	76
VOTO			
84			
Un tie-in ben confezionato e non privo di carisma. È breve, lineare e piuttosto semplice, ma appassionata.			



PREPARATI A SCOPRIRE IL MIGLIOR TITOLO D'AZIONE PER PS3

EROI PER TUTTI I GUSTI

Con l'arrivo di Kratos, la festa che vede invitati tutti i protagonisti dei giochi d'azione può avere inizio. Insieme all'eroe spartano, sfilano uno dopo l'altro Bayonetta, Guerra, i due Dante, Nero e Ryu Hayabusa...

- ➔ Bayonetta
- ➔ Dante's Inferno
- ➔ Darksiders
- ➔ Devil May Cry 4
- ➔ God of War III
- ➔ Ninja Gaiden Sigma 2



UNA STREGA SEXY: COSA VUOI DI PIÙ?

BAYONETTA



18

Genere

AZIONE

Produttore

SEGA

Prezzo

€ 69,90

Testi

ITALIANO

Parlato

INGLESE

Giocatori

1

Online

NO

■ Bayonetta è un'affascinante strega equipaggiata con un arsenale a dir poco impressionante.

Chi pensa che le streghe si muovano a bordo di una scopa, abbiano il naso adunco e indossino cappelli a punta non ha ancora incontrato Bayonetta...

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

Bayonetta è una strega che combatte contro gli angeli per scoprire le sue origini. L'avventura è ambientata in una fittizia città europea, Vigrid, e in dimensioni parallele abitate da demoni ed esseri umani.



■ Duelli con giganteschi mostri, quick time event, minigiocchi... in Bayonetta c'è di tutto.

» SVILUPPO E CONTROLLI.

Bayonetta condivide gli elementi base del sistema di controllo (due tasti d'attacco, uno per i salti...) con Devil May Cry, anche se il nuovo titolo Sega offre una maggiore quantità di attacchi e di combo, dispone di poteri magici e di abilità che permettono di trasformarsi in una pantera o di correre sulle pareti. La struttura è incentrata sui combattimenti, anche se sono presenti sezioni platform, diversi enigmi (non particolarmente complicati) e alcuni minigiocchi.



» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

A seconda del livello di difficoltà selezionato (ne sono disponibili cinque) sono necessarie tra le 10 e le 12 ore per portare a termine i 16 capitoli (più un prologo e un epilogo) che compongono il gioco. Alcune armi e oggetti saranno disponibili solamente dopo aver concluso l'avventura una prima volta. Ma chi vuole recuperare tutti i documenti testuali e i frammenti del disco dovrà mettere in conto di trascorrere altro tempo nel mondo di Bayonetta.●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Bayonetta colpisce nel segno, potenziando in ogni suo elemento la struttura base di Devil May Cry.



UNA VISIONE ALTERNATIVA DELLA DIVINA COMMEDIA

DANTE'S INFERNO



18

Genere

AZIONE

Produttore

EA GAMES

Prezzo

€ 69,90

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1

Online

NO

■ Dante è un templare che penetra nelle profondità degli Inferi per riscattare l'anima della sua amata.

Dante Alighieri incontra Chuck Norris in questa originale rivisitazione del più grande poema della storia della letteratura italiana...

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

Di ritorno dalle Crociate, Dante deve inoltrarsi nelle profondità della Terra per portare a termine una nuova e pericolosissima missione: salvare la sua amata Beatrice. Ha così inizio un lungo viaggio che lo porterà a visitare nove gironi infernali.



■ I giganteschi boss e le ambientazioni sono i punti di forza della realizzazione tecnica.

» SVILUPPO E CONTROLLI.

La struttura di gioco è molto simile a quella di God of War, con costanti combattimenti contro creature infernali. Sono presenti semplici quick time event, mentre sono quasi completamente assenti gli enigmi che caratterizzano il titolo Sony. Interessante la possibilità di sviluppare il personaggio in due modi differenti, uno buono (potenziamento della croce) e uno malvagio (potenziamento della falce).



» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

Sono presenti numerosi oggetti da raccogliere nel corso del gioco, quali 30 reliquie che conferiscono abilità extra, 29 anime peccatrici di personaggi celebri da assolvere, 3 pietre che potenziano la croce di Dante e 30 monete di Giuda. Riuscire a ottenerle tutte richiede tempo, mentre per giungere al termine dell'avventura senza preoccuparsi di sbloccare ogni potenziamento sono sufficienti circa sei ore.●

» GIUDIZIO: DISCRETO

La realizzazione tecnica colpisce nel segno, ma l'avventura è troppo breve e manca di qualunque tipo di innovazione.





AVVENTURE IN UN MONDO POST-APOCALITTICO

DARKSIDERS



18

Genere
AZIONE

Produttore
THQ

Prezzo
€ 59,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Online
NO

Forza e astuzia, violenza e intuito... Guerra dovrà dimostrare di possedere tutte queste doti per riuscire nella sua missione.

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

In una Terra devastata dall'Armageddon, il cavaliere dell'apocalisse che risponde al nome di Guerra è ingiustamente accusato di aver provocato lo scontro finale tra le forze del bene e quelle del male. Dalle rovine di una città devastata, Guerra dovrà partire per un lungo viaggio in cui dimostrare la sua innocenza...

» SVILUPPO E CONTROLLI.

Darksiders unisce l'elemento esplorazione a tutte le componenti caratteristiche del genere. Gli enormi scenari che compongono l'area di gioco, tutti collegati tra loro tramite portali interdimensionali, sono popolati da enigmi da risolvere, artefatti da recuperare e mostri da sconfiggere. Il sistema di combattimento è semplice ed efficace, le armi possono essere potenziate nel corso del gioco e gli scontri, anche quelli con i giganteschi boss di fine livello, non sono mai eccessivamente frustranti.

» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

L'avventura è enorme e possono essere necessarie fino a 22 ore per giungere alla conclusione. Il potenziamento di tutte le armi e l'apertura di tutti gli scrigni sparsi nel mondo può richiedere tempo extra di gioco, ma non aggiunge nulla a una longevità peraltro invidiabile. ●

» GIUDIZIO: BUONO

Un titolo che interviene combattimenti e fasi d'esplorazione per dare vita a un'avventura nel complesso pregevole.



■ Per sconfiggere i nemici più potenti dovrai combinare armi e abilità magiche.



IL RITORNO DI UN CLASSICO, CON UN NUOVO EROE...

DEVIL MAY CRY 4



16

Genere
AZIONE

Produttore
CAPCOM

Prezzo
€ 29,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Giocatori
1

Online
NO

Metà uomo e metà demone, Dante è stato protagonista di una delle migliori saghe disponibili su PS2. Sarà lo stesso anche su PS3?

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

Devil May Cry 4 introduce nella serie un nuovo personaggio, il giovane Nero. Dante, l'indiscusso protagonista dei precedenti episodi, è comunque presente e controllabile nel corso del gioco. L'avventura si sviluppa in una fittizia città europea.



■ Azione, salti ed enigmi si combinano in un titolo imperdibile per gli appassionati del genere.



» SVILUPPO E CONTROLLI.

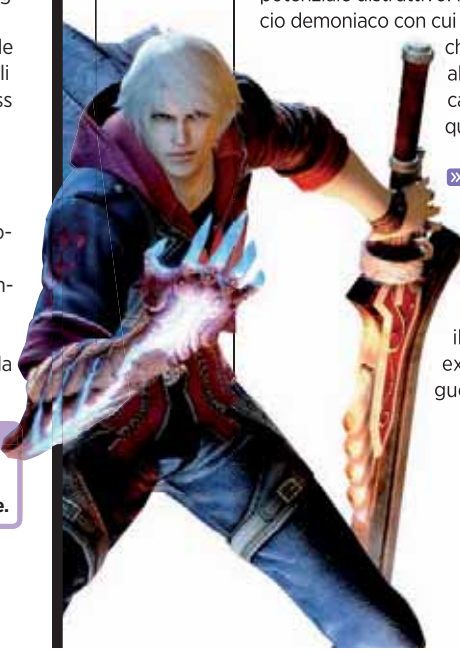
Nero dispone di abilità simili a quelle di Dante (può eseguire combo con spada e pistola), oltre a poter accumulare energia per effettuare attacchi dall'elevato potenziale distruttivo. Il nostro eroe dispone inoltre di un braccio demoniaco con cui recuperare oggetti e catturare nemici che possono essere scagliati con violenza al suolo. L'azione si sviluppa seguendo i canoni della serie con combattimenti, qualche enigma e sezioni platform.

» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

La longevità di *Devil May Cry* è garantita dalla presenza di 20 livelli, a cui sommare 12 missioni segrete nelle quali dovrai portare a termine specifici obiettivi. Inoltre, completando il gioco si sbloccheranno interessanti extra, come la modalità "Palazzo di sangue", in cui combatterai in 101 livelli. ●

» GIUDIZIO: BUONO

La realizzazione tecnica risente del peso degli anni, ma la giocabilità si attesta ancora su livelli d'eccellenza.





UN GIOCO CHE È **SINONIMO D'AZIONE!**

GOD OF WAR III



Genere

AZIONE

Produttore

SONY

Prezzo

€ 69,90

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1

Online

NO

■ **Lo spartano Kratos** debutta su PS3 con la sua avventura più emozionante e cruenta.

Con il terzo capitolo, Kratos approda su PS3 con un titolo sviluppato appositamente per sfruttare le potenzialità della console Sony.

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

La sete di vendetta di Kratos è alla base del nuovo episodio di *God of War*. Il guerriero spartano dovrà attraversare luoghi della mitologia greca (popolati da personaggi quali Ade ed Ercole) con l'obiettivo di giungere sul monte Olimpo per confrontarsi con le divinità.

» SVILUPPO E CONTROLLI.

Come i precedenti capitoli della serie, *God of War III* unisce azione, enigmi e fasi in cui mettere alla prova i propri riflessi. Il

sistema di combattimento non è particolarmente elaborato, ma le combo sono ben congegnate e sono presenti quattro armi e tre reliquie che contribuiscono a incrementare la varietà degli attacchi.

» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

L'avventura principale richiede tra le 8 e le 10 ore, a seconda di quanto tempo si voglia dedicare alla ricerca di alcuni oggetti nascosti, quali gli occhi della Gorgone (che incrementano l'energia vitale), le piume della Fenice (che potenziano la magia) o gli artefatti delle divinità (che permettono di sbloccare abilità extra una volta concluso il gioco). Inoltre, il completamento dell'avventura sblocca nuove modalità, un ulteriore livello di difficoltà e alcuni

video relativi alle fasi di sviluppo. ●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Impressionante dal punto di vista tecnico ed estremamente coinvolgente. Peccato non sia lunghissimo...



■ **L'avventura si dipana** tra scontri con mostri giganteschi ed enigmi da risolvere.



LA DURA ED EMOZIONANTE VITA DEL **NINJA**

NINJA GAIDEN SIGMA 2



Genere

AZIONE

Produttore

TECMO

Prezzo

€ 59,90

Testi

ITALIANO

Parlato

INGLESE

Giocatori

1

Online

SI

■ **Ryu Hayabusa** dovrà sfruttare tutte le sue doti ninja per sopravvivere.

Approdato su PS3 con un carico di novità esclusive, *Ninja Gaiden Sigma 2* dimostra quanto sia difficile sopravvivere tra katana e nunchaku.

» TRAMA E AMBIENTAZIONE.

Ryu Hayabusa è ancora una volta protagonista di una missione disperata. In questa nuova avventura dovrà riuscire a recuperare un'antica statua dotata di poteri magici, rubata da un clan rivale. Per riuscire in questo obiettivo, Ryu attraverserà diverse zone del Giappone, dal Monte Fuji fino a Tokyo.

» SVILUPPO E CONTROLLI.

Ninja Gaiden Sigma 2 è un titolo incentrato sull'azione. Il sistema di combattimento è molto tecnico e permette di eseguire schivate, contrattacchi e combo con diverse armi da taglio. Sono

inoltre disponibili magie e armi da fuoco, utili soprattutto negli scontri con i boss di fine livello. La presenza di oggetti da recuperare e di alcune sezioni platform contribuisce a spezzare il ritmo dell'azione.

» LONGEVITÀ, EXTRA E SEGRETI.

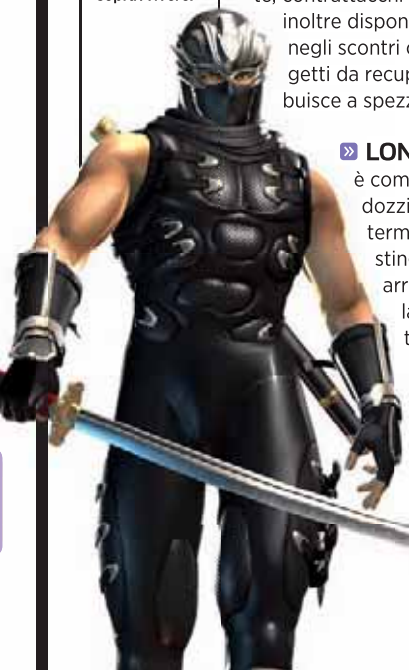
Il gioco è composto da 17 capitoli, che richiedono una dozzina di ore per essere portati a termine. Il termine "Sigma" utilizzato nel titolo serve a distinguere la versione Xbox 360 da quella PS3, arricchita da numerose novità: in esclusiva per la console Sony sono stati ideati cinque ulteriori boss, nuove modalità di gioco (missioni cooperative per due giocatori online) e tre personaggi da utilizzare nell'avventura principale. ●

» GIUDIZIO: BUONO

Consigliato agli amanti dei combattimenti che non si fanno intimidire da un elevato livello di difficoltà.



■ **Nel corso del gioco**, Ryu si troverà ad affrontare nemici particolarmente agguerriti.



CONCLUSIONI

Come tutti i duelli, alla fine della contesa viene proclamato un vincitore. In questo caso a primeggiare è *God of War III*, seguito a breve distanza dalla strega *Bayonetta*. Uno scontro all'ultimo sangue, combattuto senza esclusione di colpi...



Partendo dalla premessa che tutti i giochi citati in questo articolo sono di ottimo livello e dotati di particolari punti di forza, il titolo di campione spetta a *God of War III*. Pur non essendo il più longevo o il più originale, il terzo capitolo delle avventure di Kratos coglie nel segno grazie a una realizzazione tecnica mozzafiato e a una struttura di gioco che unisce combat-

timenti spettacolari a momenti in cui è necessario un minimo di riflessione. Al secondo posto, grazie anche a un recente aggiornamento che ha permesso di eliminare i lunghi tempi di caricamento, troviamo *Bayonetta*. La strega di Sega conquisterà sicuramente tutti gli appassionati del genere con il suo umorismo e il suo arsenale di armi e mosse. Terzo in classifica *Darksiders*,

che merita il gradino più basso del podio per la sua visione avventurosa del genere e la sua longevità superiore alla media (oltre 20 ore di gioco). *Ninja Gaiden Sigma 2* è l'ideale per chi predilige le sezioni di combattimento e cerca un gioco ambientato nel mondo dei ninja, mentre *Devil May Cry 4*, il nonno di questo articolo, ha come punto di forza il prezzo, veramente competi-

vo vista l'uscita dell'edizione Platinum. Per ultimo abbiamo *Dante's Inferno*, titolo che offre numerosi spunti di intrattenimento ma che risente di una calibratura non impeccabile del livello di difficoltà e della eccessiva somiglianza con *God of War III*. Malgrado questi difetti, un giro negli Inferi "made in EA" è comunque consigliato agli appassionati del genere. ●

	CARATTERISTICHE GENERALI											CARATTERISTICHE TECNICHE										SISTEMA DI CONTROLLO										CARATTERISTICHE DI GIOCO										TOTAL
	N° di giocatori Offline/Online	Personaggi controllabili	Evoluz/acquisiz di abilità	Modalità di gioco	N° di missioni/ capitoli /livelli	Livelli di difficoltà	Durata	Extra	Contenuti scaricabili	Aggiornamenti /patch	Giudizio	Argomento	Scenario	Personaggi	Animazioni	Intermezzi video	Musica ed effetti	Parlato	Lingua di gioco	Giudizio	Armi a lungo raggio	Armi corpo a corpo	Prese	Sistema di combo	Salti	Schivate/ finte	Veicoli/nemici da pilotare	Controllo dell'inquadratura	Utilizzo del Sixaxis	Giudizio	Azione	Esplorazione	Guida	Piattaforme	Enigmi	Segreti	Missioni secondarie	Giudizio				
Bayonetta	1/--	1	Si	1	18m	5	B	No	No	Si	B	B	B	B	E	B	B	D	Ing	B	5	7	Si	E	Si	Si	Si	Si	No	E	Molto Alto	Basso	Basso	Alto	Basso	--	Basso	D	E			
Dante's Inferno	1/--	1	Si	1	10m	4	D	No	Si	Si	D	B	E	B	E	D	E	D	Ita	B	1	1	Si	B	Si	Si	Si	No	No	B	Molto Alto	Basso	Basso	Basso	Basso	--	Alto	D	D			
Darksiders	1/--	1	Si	1	8c	3	E	No	No	No	B	B	B	B	B	B	B	B	Ita	B	3	5	No	B	Si	Si	Si	Si	No	B	Alto	Molto Alto	Basso	Alto	Alto	--	Alto	E	B			
Devil May Cry 4	1/--	2	Si	2	20m	6	B	Si	No	No	B	B	B	D	D	B	D	D	Ing	D	4	4	Si	B	Si	Si	No	No	Si	B	Molto Alto	Basso	--	Molto Alto	--	--	Basso	D	B			
God of War III	1/--	1	Si	3	--	4	B	Si	Si	No	E	E	E	E	E	E	E	B	Ita	E	3	4	Si	B	Si	Si	Si	No	No	B	Molto Alto	Alto	Basso	Alto	Medio	--	Basso	B	E			
Ninja Gaiden Sigma 2	1/2	4	Si	2	17m	4	B	No	Si	Si	B	D	B	B	B	B	B	D	Ing	B	2	9	Si	E	Si	Si	No	Si	Si	E	Molto Alto	Basso	--	Alto	--	--	Basso	D	B			

LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella soprastante vanno letti così:

Eccellente (E) / Buono (B): Verde
Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo
Insufficiente (I): Rosso.



Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.



Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.

Numero di giocatori offline/online: Quanti giocatori possono partecipare a una partita offline o in rete?

Numero di livelli/capitoli: Il numero di livelli (l), capitoli (c) o missioni (m) che compongono l'avventura.

Aggiornamenti/patch: Indica se esistono aggiornamenti per arricchire l'esperienza di gioco.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Queste voci analizzano la qualità tecnica del gioco.

Intermezzi: Indica se i filmati si integrano bene con il gioco, se sono ben realizzati e spettacolari.

Parlato: Valutiamo la qualità del doppiaggio, a prescindere dalla lingua.

Lingua: La presenza del doppiaggio in italiano è un elemento sicuramente positivo.

SISTEMA DI CONTROLLO

Esaminiamo le principali opzioni offerte dal sistema di controllo.

Armi a lungo raggio/corpo a corpo: L'arsenale a disposizione, comprensivo di ogni genere di arma.

Sistema di combo: Indica la possibilità di eseguire sequenze di attacchi combinati.

Schivate/finte: Valuta la possibilità di evitare gli attacchi dei nemici.

Controllo dell'inquadratura: L'inquadratura è fissa oppure è possibile spostare la visuale a piacimento?

Utilizzo del Sixaxis: La possibilità di sfruttare nel corso del gioco i sensori di movimenti del joypad.

CARATTERISTICHE DI GIOCO

Elementi di gioco che danno una misura della varietà e della profondità delle sfide.

Guida: Presenza di veicoli o nemici da controllare.

Extra di gioco: Indica la presenza di obiettivi extra e missioni secondarie.

Pagina mancante (pubblicità)

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Un calcio (d)al passato

Quando con la mia PS3 gioco a *FIFA 10* e scelgo il pallone predefinito (t90 ascente) in qualsiasi modalità al suo posto in campo c'è quello dei mondiali del '74. Ho saputo che è un bug dell'ultimo aggiornamento di *FIFA*. Come faccio a risolvere il problema??

@ Presi90

In effetti, il famigerato "bug del pallone" è dovuto proprio a un aggiornamento del gioco. Si tratta, quindi, di un errore commesso dallo sviluppatore, per cui c'è ben poco che tu possa fare. L'unica cosa da fare è portare pazienza per qualche settimana: EA Sports, infatti, è già a conoscenza del problema, che verrà sicuramente risolto nella prossima patch di *FIFA 10*.

■ Una recente espansione di *FIFA 10* ha portato con sé un bug nella selezione dei palloni. Niente di irrisolvibile, comunque.

Questione di taglia

Il mio divano è a circa tre metri dalla TV. Siccome vorrei prendere una nuova TV, quanto dovrebbe essere grande?

@ Franco Gaetano

Per una distanza di tre metri ti consigliamo almeno un 32", possibilmente un 37" o, se puoi permettertelo, anche un 40". Ovviamente, il prezzo aumenta in proporzione (tra un 32" e un 40" ci sono oltre 100 euro di differenza). È anche questione di gusti, comunque: alcuni preferiscono tenere una distanza maggiore anche con schermi più piccoli. Per farti un'idea, ti consigliamo di portare con te un metro quando vai a scegliere lo schermo e verificare la distanza direttamente in negozio.

Rischi retrocompatibili

Ho una PS3 da 60 GB, e un amico mi ha detto che se la uso per i giochi PS2 si può rompere. È vero?

@ Mirko

Da quel che se ne sa, i giochi PS2 non rappresentano affatto un fattore di rischio, non più di

un qualsiasi altro gioco su disco, sia esso per PS3 o anche per PSone. È anche vero, però, che le PS3 retrocompatibili sono una specie in via d'estinzione. Se proprio ti sei spaventato e non vuoi correre rischi, una PS2 Slim nuova di zecca costa meno di 100 euro.

Dal tavolo allo schermo

Uscirà il gioco di *Magic: The Gathering* per PS3?

@ Donato

La versione digitale del gioco di carte fantasy più amato dai giocatori è stata annunciata alla fine del 2009. Sony Online ha dichiarato che la versione PC del gioco dovrebbe arrivare entro questa estate (preceduta da una beta). Successivamente a questa, arriverà anche la versione PS3, anche se non ci sono date precise al momento. Ti fa-



■ Il gioco di carte *Magic the Gathering* dovrebbe arrivare anche su PS3, ma non si sa esattamente quando.



■ *CoD World at War* è al momento il migliore sparattutto basato sulla Seconda Guerra Mondiale disponibile su PlayStation 3.

remo sapere quando arriveranno nuovi dettagli.

La guerra più amata

Vorrei uno sparattutto sulla Seconda Guerra Mondiale, ma non so se prendere *Medal of Honor: Airborne* o *CoD: World at War*.

@ Mariano Parise

Noi consigliamo il secondo. Giocabilità eccellente, Campagna breve ma divertente e giocabile in cooperativa, e una modalità speciale in cui affrontare zombie nazisti (per un massimo di quattro giocatori). Costa un po' di più rispetto a *Airborne* (i titoli

della serie *CoD* sono notoriamente restii a scendere di prezzo) ma per noi ne vale la pena.

Un cavo per PS3

Ho un Sony Bravia da 40". Che cavo devo usare per collegarlo a PS3?

@ Salvatore Sorano

L'ideale è usare un cavo HDMI, che trasmette entrambi i segnali, audio e video, in alta definizione e in digitale. In teoria potresti anche usare un cavo Component per risparmiare, ma la differenza di prezzo è ormai talmente ridotta che non c'è nessun motivo per preferirlo all'HDMI.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Uscirà in Italia la *God of War Collection*?

In America sono usciti i primi due *GoW* in alta definizione. So che sono anche nella *Trilogy Edition* di *GoW III*, ma vorrei sapere se usciranno separatamente anche in Europa.

@ Giancarlo D'Antonio

Pochi giorni prima di andare in stampa, Sony ha confermato

ufficialmente che la *God of War Collection*, precedentemente disponibile d'importazione o all'interno della costosa *Trilogy Edition* di *GoW III*, sarà presto in vendita separatamente, al costo di 39,90 euro. Il pack conterrà entrambi i titoli in italiano, e arriverà nei negozi il 28 aprile. Non dovrai attendere molto,

quindi, prima di poter giocare *God of War I e II* sulla tua PS3. Lo stesso giorno, inoltre, sarà messo in commercio il box set *God of War Trilogy*, che conterrà la *Collection* e il terzo capitolo al costo di 89,90 euro. Un buon compromesso per

chi volesse far sua l'intera saga senza sborsare i 150 euro della *Trilogy Edition*...

■ La rara e spettacolare *Trilogy Edition* di *GoW III* include la *GoW Collection*, ma adesso potrai comprarla anche separatamente.





■ Il nuovo *Ultimate Ninja Storm* uscirà nei negozi tra ottobre e novembre e sarà incentrato sulla serie *Shippuden*.

LA TUA OPINIONE CONTA

Che ne pensi delle edizioni speciali, e cosa vorresti che contenessero?

Se fossero davvero esclusive, e con contenuti non banali, non vi fareste alcun problema a tirar fuori soldi extra...



Tutto deve essere proporzionato

Claudio Panizzo (dal forum)

Vorrei che il costo delle limited edition fosse proporzionale a quello che contengono, se costano 100 euro oltre che ai consueti artbook e musiche del gioco devono contenere anche miniature dei personaggi o meglio ancora un livello del gioco nascosto, che sia giocabile appunto solo con la limited edition...

Per molti, ma non per tutti

Kurosaki Ichigo (dal forum)

"Penso che le limited dovrebbero tornare ad avere l'esclusività e la rarità che avevano una volta, dato che ormai ogni gioco, anche il più banale, ha la sua versione "limited". Riguardo i contenuti, gradirei, oltre la classica ost del gioco, più gadget da utilizzare o esporre e meno "cianfrusaglie" inutili."

...e del cioccolato, no?

Alex99 (dal forum)

Nelle limited vorrei il gioco con custodia metallizzata con immagini in rilievo, gli artbook con i bozzetti dei personaggi, le colonne sonore in CD con custodia metallizzata e immagini del gioco, action figure dettagliate dei vari personaggi, i codici per sbloccare contenuti speciali, e gli episodi precedenti (in caso fossero stati in altre console) rimasterizzati in HD. Il tutto in una custodia metallizzata con il titolo in argento, oro o platino...

Esclusive per modo di dire

sephyroth89 (dal forum)

Dovrebbero aggiungere dei contenuti esclusivi, non come adesso che se c'è un contenuto, poi fra qualche mese me lo ritrovo a un prezzo ancora minore sul PS Store, non mi sembra molto giusto. Se compro un'edizione speciale oppure una limited vorrei farmi riconoscere (anche nell'online, magari con qualche arma speciale o cose del genere), altrimenti l'unica cosa che rimane sarà la copertina in finto metallo o di cartone.

Fregature speciali

Azaz92 (dal forum)

Penso che le limited edition siano diventate oramai una grande "commercialata"... Io non spenderei mai 100 o 150 euro (come quella di *GoW III*) solamente per avere qualche gadget inutile. W la Standard Edition!!!

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Per quali servizi extra dello Store saresti disposto a pagare?

@ Manda un'email a playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it). Se vuoi, puoi inviarti una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione!

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI

Play DAL FORUM
WWW.PLAYGEN.IT

Novità su *Final Fantasy Versus XIII*?

@ Kensei

La presenza del gioco era prevista all'E3, ma stando a una recente dichiarazione di Nomura potrebbe non essere possibile a causa di alcune modifiche importanti che gli sviluppatori stanno apportando alla world map.

Tetsuya Nomura farà *FF XIII-2* o si dedicherà solo a *FF Versus XIII*?

@ Andrezhino97

Nomura è impegnato su *Versus*. Kitase, producer di *FF XIII*, ha parlato di un eventuale *XIII-2*, ma solo in via ipotetica.

Ma è vero che *Afrika* non uscirà più in Europa?

@ Elprincipe97

Per ora è distribuito solo in Asia e Usa, ma non è escluso che in futuro venga rilasciato anche qui in Europa. (Risposta di Kurosaki Ichigo)

Quando uscirà *Ape Escape 4* per PS3?

@ Yangus190

Il gioco è previsto come titolo di lancio di PlayStation Move, quindi dovrebbe arrivare nei negozi contemporaneamente a questo, tra ottobre e novembre.

La via del ninja

Quando uscirà in Europa *Naruto Ultimate Ninja Storm 2*?

@ Federico Vespasiani

Il sequel del popolare *Ninja Storm* dovrebbe uscire nei negozi nell'autunno di quest'anno. Per il momento è stata confermata la presenza solo di una manciata di personaggi, tra l'altro abbastanza ovvi, come *Naruto*, *Sakura*, *Sasuke* e *Kakashi*. Puoi trovare ulteriori dettagli proprio in questo numero, nel nostro speciale sui videogiochi giapponesi.

Un monitor e una console

Vorrei collegare la mia PS3 al monitor del mio PC. Come faccio?

@ elPrincipe97

Innanzitutto verifica se il tuo monitor può effettivamente essere collegato. Se ha un ingresso HDMI, puoi semplicemente usare il cavo corrispondente. Anche un ingresso DVI va più che bene, visto che dovrai semplicemente procurarti un cavo HDMI-DVI. Attenzione, però, perché quest'ultimo trasmette solo il segnale video, mentre l'audio andrà collegato utilizzando il cavo multi-AV incluso nella console oppure, se il tuo impianto audio lo supporta, un cavo ottico. Non dimenticare di configurare tutte le uscite nel menu delle opzioni di PS3.

Vite virtuali

Uscirà un *The Sims* per PS3?

@ marcog1995

È previsto un titolo della serie su PS3, ma non ci sono ulteriori informazioni in merito, né sulla data di uscita, né sulla struttura del gioco. Porta pazienza. Sarebbe carino che uscisse quest'anno, visto che si festeggia il decimo anniversario della serie...

Pipistrelli a metà prezzo

Quando scende di prezzo *Batman Arkham Asylum*? Non lo voglio comprare a 60 euro.

@ Pierpaolo Garzone

È molto probabile che esca prossimamente in una versione che include i contenuti scaricabili dallo Store.

Se sarà così, probabilmente il prezzo della versione "liscia" scenderà. In ogni caso, girando un po' in Rete puoi già trovare diverse offerte interessanti.



■ *Batman Arkham Asylum* è stata una delle sorprese del 2009, e nei negozi dovrebbe arrivare in questi giorni l'edizione GOTY.

Ancora Aliens

Si sa nulla di *Aliens: Colonial Marines*? Non ho più sentito o visto niente da un bel po' di tempo, ormai.

@ Richard Coburn

Sega ha annunciato che l'uscita dello sparattutto tattico dedicato a "Alien" è prevista entro la fine del 2010. Il titolo è sviluppato da Gearbox Software, che si è fatto le ossa sulla saga *Brothers in Arms* e che ha sorpreso un po' tutti con lo spassoso *Borderlands*, un open world a metà tra sparattutto e GdR. Il progetto, quindi, è in ottime mani. Speriamo che riesca a toglierci dalla bocca il sapore amaro che ci ha lasciato il recente (e mediocre) *Aliens vs Predator* di Rebellion...

Più Aragorn per tutti

Questa estate avevano annunciato un nuovo gioco dedicato a "Il Signore degli Anelli", con Aragorn come protagonista. Quando esce?

@ Vittoria Donatello

La data di uscita europea di *Il Signore degli Anelli: L'Avventura di Aragorn* non è ancora stata confermata, mentre negli Stati Uniti il gioco uscirà a metà aprile per PS2 e PSP. L'avventura si basa sulla versione cinematografica creata da Peter Jackson, ma con un look "da cartone animato" che mostra chiaramente come il titolo



■ *Aliens Colonial Marines* dovrebbe uscire nel 2010, anche se Sega non ha ancora comunicato una data ufficiale.

sia stato destinato a una fascia di età molto giovane. Tra l'altro, vale la pena ricordare che il gioco sarà tra i primi a supportare l'utilizzo di PlayStation Move, il nuovo controller a sensori di movimento di Sony.

Compatibile con PSPgo

Un mio amico mi ha detto che il nuovo *Resident Evil* portatile uscirà solamente per PSPgo. È



■ *Le Avventure di Aragorn* sarà tra i primi titoli a supportare PlayStation Move, il controller a sensori di movimento di Sony.

vero? Io spero proprio di no.

@ Eraldo

Abbiamo già spiegato più volte questo argomento, ma vale la pena chiarire l'equivoco ancora una volta: PSPgo non ha un lettore UMD, quindi i giochi vanno necessariamente acquistati e scaricati dal PlayStation Store; tuttavia, è bene ricordare che anche sui modelli "classici" di PSP, quelli dotati di lettore UMD, i titoli scaricati dallo Store funzionano perfettamente. Con questi ultimi, quindi, hai due opzioni: acquistare un UMD o scaricare dallo Store il titolo che ti interessa. Anche se un gioco è disponibile esclusivamente come download, quindi, questo non significa che possa essere giocato soltanto su una PSPgo, ma è tranquillamente utilizzabile su

qualsiasi modello di PSP, presente e passato.

Cancellare i trofei

Ciao ragazzi. Se cancello i dati di un gioco dalla mia PlayStation 3, perderò anche tutti i trofei che ho già sbloccato?

@ Tony (dal forum)

I trofei che sblocchi non sono associati alla tua console, ma al tuo account. Questo significa non solo che non perderai i trofei guadagnati anche se cancelli i dati di un gioco, ma anche che inserendo i dati del tuo account su un'altra console questi saranno ancora presenti. Attenzione, però: non dimenticare di sincronizzare i trofei prima di cancellare i dati.

» DOMANDE CORRIERE BR



Che giochi buoni stanno uscendo su PlayStation 2?

@ Armando Portone

Silent Hill: Shattered Memories è uno degli ultimi, se non l'ultimo buon gioco per PS2. Puoi sempre rifarti con i classici segnalati in Zona PS2.

Arriveranno i trofei anche per i giochi più vecchi per PS3?

@ Daniel

Non ci conteremo. Si mormora che possa accadere con *MGS 4*, ma sono quasi due anni che è uscito e le speranze sono sempre più flebili.

Ma questa retrocompatibilità su PS3 arriva o no?

@ Michele Marra

Sony ha confermato di non essere al lavoro sulla retrocompatibilità su PS3.

È vero che uscirà un Saints Row su PSP?

@ Enrico Illiano

THQ non ha confermato nulla, ma alcuni degli artisti che hanno contribuito alla colonna sonora si sono lasciati sfuggire la notizia la scorsa estate.

Che mi sapete dire di Driver: The Recruit?

@ Felice Grandinetti

Che è il possibile titolo con cui la serie *Driver* potrebbe arrivare su PS3, ma si tratta solo di rumour.

Uscirà Monster Hunter Tris su PSP?

@ Christian

In Giappone, il gioco è uscito su Wii (era iniziato come progetto PS3). Tuttavia, è stato annunciato *Monster Hunter Portable 3rd*.

PROBLEMI TECNICI

Connessione in guerra

Quando provo a collegarmi per giocare a *Modern Warfare 2* non riesco a trovare nessuna partita, e quando qualcuno mi invita la connessione si stacca. È il modem o la console?

@ Roberto Dellaquila

Il tuo problema è piuttosto insolito, a dirla tutta, e per capire esattamente di cosa si tratta avremmo bisogno di ulteriori informazioni, come il tipo di connessione, come è collegata PS3 al modem (o router?), marca e modello di quest'ultimo. Possiamo solo fornirti qualche consiglio generale: prova a collegare la console usando un cavo di rete e assicurati che la connessione non sia in uso da parte di qualcun altro quando provi a giocare. Se il problema persiste, chiama il tuo provider per verificare possibili problemi di rete indipendenti dall'hardware. ●

Periferica da sincronizzare

Ho un auricolare Bluetooth, che ho già sincronizzato con PS3, ma quando parlo gli altri giocatori non mi rispondono. Non so se è andato storto qualcosa e non so se posso riprovare perché ho perso le istruzioni. Che faccio?

@ Alessio Tecchia

Controlla la marca del tuo auricolare: in genere, sul sito del costruttore dovresti riuscire a trovare il manuale del tuo auricolare in formato pdf. Per verificare se la sincronizzazione è andata a buon fine controlla nel menu Opzioni/Opzioni periferiche/Dispositivi Bluetooth e verifica se l'auricolare è nell'elenco. Se tu puoi sentire gli altri ma loro non possono sentirti, prova ad aumentare la sensibilità del microfono. Inoltre, se ad esempio hai anche una PlayStation Eye collegata, puoi controllare quale sia l'ingresso audio utilizzato dalla console nelle opzioni apposite. ●

PS2 sulla TV HD

Ho comprato uno schermo HD per avere la migliore qualità d'immagine possibile sulla mia PS3, ma uso ancora tantissimo la mia PS2. Peccato che con questa la qualità dell'immagine invece di migliorare sia peggiorata. Che devo fare? Devo cambiare cavo?

@ Paolo Antonio Onorato

Un problema tipico degli schermi ad alta definizione è proprio quello di riprodurre in maniera meno accurata, rispetto ai vecchi schermi, i contenuti a definizione standard, come i film in DVD e, appunto, i giochi PS2. Ti consigliamo di utilizzare un cavo video Component e selezionare l'opzione "Y Pb Pr" nel menu della console. Non aspettarti miracoli, ma la situazione dovrebbe migliorare almeno un po'. Per evitare che i giochi appaiano "stirati", imposta l'immagine in 4:3 nel menu della tua TV. ●



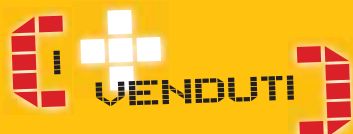
Pagina mancante (pubblicità)

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ **Final Fantasy XIII** parte alla grande, conquistando subito la seconda posizione.

- 1 **God of War III** (N)
- 2 **Final Fantasy XIII** (N)
- 3 **Battlefield: Bad Company 2** (N)
- 4 **Heavy Rain** (N)
- 5 **Call of Duty: Modern Warfare 2** (D)
- 6 **Aliens vs Predator** (N)
- 7 **Yakuza 3** (N)
- 8 **Uncharted 2: Il Covo dei Ladri** (D)
- 9 **BioShock 2** (D)
- 10 **FIFA 10** (D)

■ **Aliens Vs Predator** non ha convinto del tutto, ma è stato un vero successo di vendite



PS3

AZIONE

	ARMY OF TWO: THE 40TH DAY » EA GAMES » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shanghai. Breve, ma intenso.	84
	BAYONETTA » SEGA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!	95
	BIONIC COMMANDO » CAPCOM » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.	88
	BRÜTAL LEGEND » EA GAMES » € 49,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.	83
	DARK VOID » CAPCOM » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un'avventura fantascientifica, con scontri a fuoco e voli "jetpack in spalla". È breve e povero graficamente.	73
	DEVIL MAY CRY 4 Prezzo budget » CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.	93
	DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE » KOEI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.	86
	GHOSTBUSTERS: IL VIDEOGIOCO » SONY » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Cacciare fantasmi in compagnia degli attori del film è un'esperienza divertente, sebbene poco varia.	85
	HEAVENLY SWORD Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.	82
	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY » S05 GAMESTREET » € 59,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+ Battaglie aeree che diventeranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.	87
	IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA CONQUISTA Prezzo budget » EA » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Le battaglie sono affrontabili sia al comando dei buoni che dei malvagi, ma il gioco è ripetitivo e poco accattivante.	69

	MERCENARIES 2: INFERNO DI FUOCO Prezzo budget » EA GAMES » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Lavora per il miglior offerente in una guerra da affrontare in libertà. Peccato per alcuni problemini nel comparto tecnico.	73
	MINI NINJAS » EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.	83
	NINJA GAIDEN SIGMA 2 » TECMO » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.	90
	RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO » SONY » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C.	92
	STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA ULTIMATE SITH ED. » LUCASARTS » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il gioco originale, tale e quale, più tutte le espansioni scaricabili! I fan della saga non potevano chiedere di meglio.	85
	TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA Prezzo budget » ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.	79

GDR

	DRAGON AGE: ORIGINS » EA GAMES » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.	90
	FALLOUT 3: GOTY » BETHESDA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un Oblivion post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.	94
	FINAL FANTASY XIII » SQUARE ENIX » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.	90
	RESONANCE OF FATE Nuovo! » SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Ambientazione originale e combattimenti spettacolari, a metà tra turni e azione. È un GdR complesso, destinato ai più esperti.	84
	STAR OCEAN: THE LAST HOPE » SQUARE ENIX » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un buon GdR d'azione, equilibrato e snello nel sistema di combattimento. Piacerà agli appassionati del genere.	83
	WHITE KNIGHT CHRONICLES » SONY » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ È vastissimo e molto curato, soprattutto nella trama. Sa appassionare e introduce alcune stuzzicanti modalità online.	84

3 ragioni per giocare a...

God of War III

Play
GIOCO
DEL MESE



1. VENDETTA! Kratos scatena la sua ira e compie la sua vendetta contro gli dei. La sua è una storia epica e brutale, che proietta l'intera trilogia (e soprattutto questo capitolo finale) nell'Olimpo dei videogiochi.

2. DIVERTIMENTO EPICO. Azione, salti, "quick time event", enigmi... Le meccaniche di gioco funzionano alla grande e stupiscono ora dopo ora. La prima parte dell'avventura, in particolare, è indimenticabile.

3. GRAFICA COLOSSALE. Anche dal punto di vista grafico è uno dei migliori titoli per PS3. Il grado di spettacolarità raggiunge nuove vette, soprattutto negli scontri contro alcuni dei giganteschi boss.

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED II

» UBISOFT » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

VOTO 91



BATMAN ARKHAM ASYLUM

» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il carisma di Batman e del Joker in una superba avventura che fonde azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. Splendido.

VOTO 93



DARKSIDERS

» THQ » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.

VOTO 90



DANTE'S INFERNO

» ELECTRONIC ARTS » € 64,95 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura truci, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.

VOTO 83



DEAD SPACE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

VOTO 91



GOD OF WAR III

» SONY » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccezione.

VOTO 97



GRAND THEFT AUTO IV

» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna soffitta PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

VOTO 97



HEAVY RAIN

» SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.

VOTO 93



INFAMOUS

» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco open world che aggiunge alla formula superpoteri e la possibilità di agire da buono o da malvagio.

VOTO 91



JUST CAUSE 2

» EIDOS » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di *GTA IV* e *Mercenaries*: frenesia, libertà, varietà e divertimento.

VOTO 83



METAL GEAR SOLID 4

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

VOTO 97



MIRROR'S EDGE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdetelo.

VOTO 95

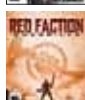


PROTOTYPE

» ACTIVISION » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura in un mondo aperto resa particolarmente divertente e varia dai violenti superpoteri del suo protagonista.

VOTO 88

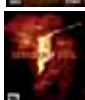


RED FACTION GUERRILLA

» THQ » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un sandbox ambientato su un pianeta Marte totalmente distruttibile. È lungo e divertente, ma la tecnica è migliorabile.

VOTO 89



RESIDENT EVIL 5

» CAPCOM » € 54,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Avvincente, spettacolare, lungo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

VOTO 95



THE SABOTEUR

» EA GAMES » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura originale che offre una buona varietà delle missioni. Peccato solo per il comparto tecnico carente.

VOTO 83



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI

» SONY » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

VOTO 97



YAKUZA 3

» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+

Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.

VOTO 91

PICCHIADURO



DRAGON BALL Z RAGING BLAST

» NAMCO BANDAI » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

VOTO 85



SOULCALIBUR IV

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti streggerà anche se non sei un amante del genere.

VOTO 92



STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Le meccaniche irresistibili e la grafica dirompente rendono questo titolo un acquisto obbligato per la tua collezione.

VOTO 94



TEKKEN 6

» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

VOTO 90



UFC 2009 UNDISPUTED

» THQ » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un picchiaduro che ricrea fedelmente la UFC e i suoi brutali combattimenti di arti marziali miste. Complesso ma appagante.

VOTO 86



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010

» THQ » € 64,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

VOTO 80

IL MEGLIO
PER PS3

NOI STIAMO
GIOCANDO A...

Heavy Rain

SONY AVVENTURA



L'avventura di Quantic Dream ci ha davvero colpiti, grazie alla trama complessa e alla struttura innovativa. Lo stiamo giocando e rigiocando per goderci tutti i finali e le scene alternative. Un giallo da pelle d'oca...

God of War III

SONY AZIONE

Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX GDR

Battlefield Bad Company 2

EA GAMES SPARATUTTO

Yakuza 3

SEGA AVVENTURA

I VOSTRI
PREFERITI

Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX GDR



Non c'è niente da fare: per quante critiche possa ricevere, per quanto possa osare e rinnovare, ogni capitolo della saga sa risvegliare in chiunque la "fantasite". Buon secondo l'eccentrico *Heavy Rain*.

Heavy Rain

SONY AVVENTURA

Assassin's Creed 2

UBISOFT AVVENTURA

CoD Modern Warfare 2

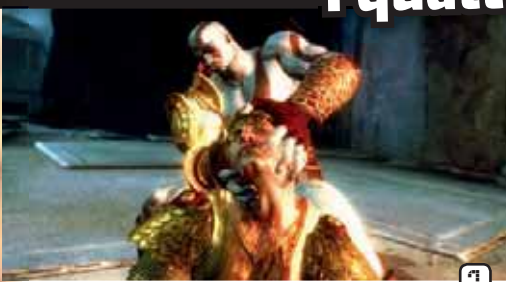
ACTIVISION SHOOT'EM UP

Aliens VS Predator

SEGA SPARATUTTO



■ *Aliens vs Predator* ha moltissimi fan, appassionati della grande fantascienza.



I quattro migliori giochi...

» La serie di God of War

C'è qualche relazione tra la calvizie e la brutta virilità? Se Kratos avesse avuto una folta chioma bionda, probabilmente, le sue imprese contro gli dei dell'Olimpo non sarebbero state tanto epiche, crude e violente.

» The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Un altro calvo di tutto rispetto è l'attore Vin Diesel, che ha prestato il volto al celebre Riddick di *Assault on Dark Athena* e al protagonista di *Wheelman*.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A:
playgeneration@edmaster.it



1 Split/Second Velocity

» PS3 » DISNEY » GUIDA » MAGGIO

Dai creatori di *Burnout* un arcade di guida fresco, frenetico e "combattivo". Il reportage del mese scorso promette grandi cose...



2 Super Street Fighter IV

» PS3 » CAPCOM » PICCHIADURO » 30 APRILE

Uno dei pochissimi difetti di *Street Fighter IV* è il suo ridotto numero di lottatori. Per rimediare al problema, ecco una versione "Super".



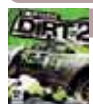
3 MGS: Peace Walker

» PSP » KONAMI » AVVENTURA » MAGGIO

Anche se non ha il "5" nel titolo, sarà un degno capitolo della saga di *Metal Gear Solid*. Un gioco enorme, in versione portatile...



GUIDA



COLIN MCRAE DIRT 2

» CODEMASTERS » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Galvanizzante, lungo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally.

VOTO 93



FUEL

» CODEMASTERS » € 49,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono.

VOTO 83



GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente.

VOTO 94



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo.

VOTO 91



MOTOGP 08

» CAPCOM » € 49,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Capcom sposa una filosofia che speriamo accompagni la serie anche in futuro: qualità sopraffina e una giocabilità accessibile.

VOTO 89



MOTO GP 09/10

» CAPCOM » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché.

VOTO 80



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato.

VOTO 91



MX VS ATV REFLEX

» THQ » € 64,90 » 2-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'ottimo sistema di controllo, la gran quantità di veicoli e l'abbondanza di circuiti sono i punti di forza di questo arcade offroad.

VOTO 77



NEED FOR SPEED SHIFT

» EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere.

VOTO 91



PURE

Prezzo budget

» DISNEY » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Velocità arcade intensa e spettacolare. La guida manca di spessore ma appassiona, soprattutto giocando online.

VOTO 90



SBK 09

» BLACK BEAN » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Grafica fotorealistica e controlli in grado di soddisfare tanto i principianti quanto gli amanti della simulazione.

VOTO 90



SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING

» SEGA » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer.

VOTO 78

SPARATUTTO



ALIENS VS. PREDATOR

» SEGA » € 69,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie.

VOTO 71



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

» EA GAMES » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Nuovi!

Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente campagna in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza.

VOTO 92



BIOSHOCK 2

» 2K GAMES » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Se hai apprezzato il primo *BioShock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer.

VOTO 91



BORDERLANDS

» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online.

VOTO 90



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità.

VOTO 94



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

» UBISOFT » € 59,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'online.

VOTO 80



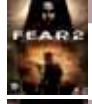
FAR CRY 2

Prezzo budget!

» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online.

VOTO 90



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Prezzo budget!

» WARNER » € 19,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto horror dalle atmosfere tese e agghiaccianti. Grafica altalenante, ma emozioni assicurate.

VOTO 91



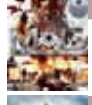
KILLZONE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio.

VOTO 97

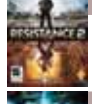


MAG

» SONY » € 59,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo.

VOTO 82



RESISTANCE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta.

VOTO 93



WOLFESTEIN

» ACTIVISION » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione.

VOTO 79

con un protagonista calvo!



» La serie di Hitman

Non è il calvo più celebre della storia, ma è uno dei più carismatici. Il letale Agente 47 ne ha viste di cotte e di crude su PS2, noi incrociamo le dita per un suo ritorno su PS3.



» Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Per finire, un titolo controverso, minato da mille problemi tecnici e strutturali, eppure non privo di fascino. Ogni livello è una parodia dei più famosi videogiochi della storia. Forse con l'abbassamento di prezzo merita un'occhiata.

MUSICALE

BAND HERO Prezzo budget!
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop. **71**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. **91**

GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di GH. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. **79**

ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. **93**

ROCK BAND: THE BEATLES
» EA » € 64,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco musicale più curato disponibile per PS3, nonché un riuscitissimo omaggio ai Fab Four. Peccato ci siano "solo" 45 **89**

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa. **92**

SPORT

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
» SONY » € 59,90 » 1-50 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Simulazione di golf che diverte con la sua immediatezza, le sue opzioni e la solidità del suo comparto tecnico. **86**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. **93**

FIGHT NIGHT ROUND 4
» EA SPORTS » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. **94**

NBA 2K10
» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. **92**

NBA LIVE 10
» EA SPORTS » € 44,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. **89**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 59,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione calcistica più convincente di PES 2009, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. **94**

SKATE 2
» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Smagliante, profondo e stracolmo di opzioni. Pur non innovando molto, *Skate 2* migliora il predecessore sotto ogni aspetto. **91**

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 10
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un completissimo simulatore di golf che, pur senza grandi novità, entusiasmerà ancora una volta i fan di questo sport. **86**

TOP SPIN 3 Prezzo budget!
» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. **90**

VIRTUA TENNIS 2009
» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. **87**

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. **90**

EYE PET + TELECAMERA
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sfruttando il PlayStation Eye, incluso nella confezione, potrai interagire con il tuo cucciolo virtuale, lavarlo e curarlo. **85**

KATAMARI FOREVER
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. **88**

LITTLEBIGPLANET Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. **96**

SCENE IT? CIAK! SI GIRA! Nuovo!
» WARNER » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Domande e risposte sul mondo del cinema, in puro stile Buzz! È compatibile con i Buzzer, ma manca di originalità. **78**

TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. **80**

TORNADO OUTBREAK Prezzo budget!
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Controlla i tornado e radi al suolo luna park o intere città. Diverte nonostante il comparto tecnico scadente. **79**

I MIGLIORI PLATINUM

PS3

■ **FIFA 10** è calato di prezzo. Adesso non hai più scuse!



- 1 **FIFA 10** N
- 2 **GTA IV** E
- 3 **Fallout 3** D
- 4 **Metal Gear Solid 4** D
- 5 **BioShock** E
- 6 **Midnight Club L.A.** E
- 7 **Killzone 2** E
- 8 **Virtua Tennis 2009** N
- 9 **Dead Space** E
- 10 **NFS Shift** N

PSP

- 1 **FIFA 10** N
- 2 **Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories** D
- 3 **Gran Turismo** N
- 4 **God of War Chains of Olympus** D
- 5 **MGS Portable Ops** D
- 6 **Crisis Core FFVII** D
- 7 **Midnight Club L.A. Remix** D
- 8 **Patapon** E
- 9 **Silent Hill Origins** D
- 10 **Tekken Dark Resurrection** D



■ **Gran Turismo** scende di prezzo, anche in edizione speciale.

VENDUTI PER PSP



■ **LittleBigPlanet** si mantiene nelle prime posizioni, ma Ben 10 ha la meglio.

- 1 **Ben 10: Alien Force – Vilgax Attacks** (N)
- 2 **LittleBigPlanet** (E)
- 3 **FIFA 10** (U)
- 4 **Gran Turismo** (D)
- 5 **Assassin's Creed Bloodlines** (D)
- 6 **Avatar: Il gioco** (U)
- 7 **Football Manager 2010** (U)
- 8 **Dissidia: Final Fantasy** (U)
- 9 **Silent Hill: Shattered Memories** (N)
- 10 **SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3** (N)



■ **Assassin's Creed** continua a stravolgere anche su PSP. Un successo senza fine...

PSP

AVVENTURA

	ASSASSIN'S CREED BLOODLINES » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.	59
	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Prezzo budget » SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.	94
	GTA CHINATOWN WARS » ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ La visuale ricorda i primi, classici GTA, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.	90
	GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES Prezzo budget » ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Ottima raccolta che include i due GTA usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.	94
	HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE Prezzo budget » EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.	77
	INDIANA JONES E IL BASTONE DEI RE Prezzo budget » LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ L'impavido Indy torna per un'avventura inedita. Le meccaniche sono piuttosto elementari, la grafica poteva essere più curata.	65
	JAK & DAXTER: SIFDA SENZA CONFINI » SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!	87
	MGS PORTABLE OPS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Per grafica, giocabilità e modalità multiplayer, <i>Portable Ops</i> è senz'altro la più grande avventura per PSP.	94
	OBSCURE: THE AFTERMATH Prezzo budget » KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.	86
	SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Angosciante come un SH per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, <i>Origins</i> si classifica tra i migliori giochi PSP.	93
	SILENT HILL SHATTERED MEMORIES Nuovo! » KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo SH, con meccaniche innovative.	81

GUIDA

	BURNOUT DOMINATOR Prezzo budget » EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.	90
	COLIN MCRAE RALLY 2005 Prezzo budget » CODEMASTERS » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Pur essendo un titolo con qualche anno sulle spalle, resta il miglior simulatore di rally puro per il portatile Sony.	88
	F1 2009 » CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.	88
	GRAN TURISMO » SONY » € 39,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.	85
	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX Prezzo budget » ROCKSTAR » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.	92
	MOTO GP Prezzo budget » NAMCO » € 29,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.	88
	MOTORSTORM ARCTIC EDGE » SONY » € 39,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.	91
	OUTRUN 2006 COAST 2 COAST Prezzo budget » SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.	86
	PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE Prezzo budget » SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.	80
	RIDGE RACER 2 Prezzo budget » NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.	92
	SBK 09 Prezzo budget » BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.	78
	WIPEOUT PULSE Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.	89

E tu, che voto daresti a...

Resident Evil 4



@ Kratos93 (dal forum)

Leon: missione imperdibile

Leon vola in missione in Spagna per salvare la figlia del presidente degli Stati Uniti e debellare il virus "regenerador". Questo gioco ha rivoluzionato la serie nella giocabilità diventando un action più che un horror. Come longevità è perfetto: oltre alla Storia ci sono Assignment Ada, Separate Ways e il difficile Mercenari.

96

Un gioco che appassiona i fan, anche se ormai la meccanica è molto lontana dai suoi predecessori.

Final Fantasy XIII



@ Vanille (dal forum)

L'era del videogiochetto epico

Atteso da più di quattro anni, FF XIII ha dato prova di essere il migliore in assoluto. Trama da paura, grafica da urlo, divertimento a non finire e longevità sempre nel top. Anche se molto lineare rispetto agli altri FF, non perde un solo confronto ed è senza dubbio un capolavoro!

100

Fantastico, ineguagliabile e impareggiabile. Il GdR più atteso di tutti i tempi ha dato prova d'essere il migliore.

Ratchet & Clank: Alla ricerca del tesoro

@ Mister Z (e-mail)

Semplicemente meraviglioso

Grafica e musiche di grande qualità, divertimento garantito e rigiocabilità estrema... È breve, certo, ma costituisce un ottimo intermezzo tra Armi di distruzione e A spasso nel tempo. Vale la pena averlo in Blu-Ray: presto sarà un vero pezzo da collezione, ci scommetto!

90

I fan della saga devono averlo a tutti i costi. Sony e Insomniac hanno fatto di nuovo centro.



AZIONE

- ARMY OF TWO THE 40TH DAY**
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre. **VOTO 59**
- BEN 10 ALIEN FORCE**
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo. **VOTO 60**
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. **VOTO 91**
- CLANK AGENTE SEGRETO**
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. **VOTO 89**
- KILLZONE LIBERATION** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. **VOTO 92**
- LEGO INDIANA JONES II**
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto piuttosto grave: manca il multiplayer, vera anima del **VOTO 83**
- MANHUNT 2** Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. **VOTO 86**
- NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING**
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. **VOTO 59**
- PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?**
» DIGITAL BROS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. **VOTO 81**
- RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. **VOTO 91**
- RESISTANCE RETRIBUTION**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. **VOTO 92**
- STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE**
» REBELLION » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile. **VOTO 75**

- STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA**
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". **VOTO 83**
- SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. **VOTO 94**
- TENCHU 4**
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. **VOTO 88**
- TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO** Prezzo budget
» ACTIVISION » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. **VOTO 69**
- ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS** Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. **VOTO 91**
- UNDEAD KNIGHTS** Nuovo!
» TECMO » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+
Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 69**

GDR

- CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finanze grafiche e, soprattutto, diverte. **VOTO 93**
- DISGAEA 2: DARK HERO DAYS**
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese. **VOTO 86**
- MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE**
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. **VOTO 91**
- PHANTASY STAR PORTABLE**
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. **VOTO 74**
- STAR OCEAN SECOND EVOLUTION**
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in Second Evolution un GdR di classico dalla buona trama. **VOTO 85**
- WILD ARMS XF** Prezzo budget
» S05 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. **VOTO 82**

Prince of Persia

@ Nathan Drake (dal forum)
Un'avventura da sogno



Il gioco, pur non essendo più nuovissimo, presenta un comparto tecnico buono e originale, e la trama è ben fatta. Mozzafiato le ambientazioni e i boss di fine livello. ●

VOTO 91 Un gioco dall'ottimo comparto grafico, con controlli semplici e accessibili. Peccato sia un po' troppo lineare.

Assassin's Creed II

@ Dusan (dal forum)
Rinascimento da giocare



Per me è stato uno dei migliori giochi del 2009 dopo Uncharted 2. È molto diverso dal primo perché le missioni sono diverse, dura di più, le armi sono più varie, i personaggi adatti ai ruoli. ●

VOTO 98 Non gli do 100 solo per via della grafica, che non è sfruttata al massimo per un gioco Ubisoft.

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 Silent Hill Shattered Memories

KONAMI | AVVENTURA



Shattered Memories non punta sull'azione, ma ricrea alla perfezione le sinistre atmosfere del primo Silent Hill. Noi non abbiamo resistito e ci siamo avventurati una volta di più nella cittadina avvolta dalla nebbia...

2 SOCOM Fireteam Bravo 3

SONY | SPARATUTTO

3 Undead Knights

KOCH MEDIA | AZIONE

4 Gran Turismo

SONY | GUIDA

5 Monster Hunter Freedom Unite

CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1 Gran Turismo

SONY | GUIDA



Grazie forse alla riduzione di prezzo, la simulazione di Polyphony riesce a scalzare dalla vostra classifica il "mostro sacro" PES 2010. Un sorpasso spettacolare, proprio all'ultima curva...

2 FIFA 10

EA SPORTS | SPORT

3 PES 2010

KONAMI | SPORT

4 LittleBigPlanet

SONY | PLATFORM

5 Invizimals

SONY | ABILITÀ

■ **Invizimals** ha raccolto attorno a sé una nutrita schiera di fan.



LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 God Eater N
PSP NAMCO BANDAI GDR D'AZIONE



God Eater è un GdR "collezionistico", sullo stile di *Monster Hunter*. Almeno in Giappone, questo significa una cosa sola: successo assicurato! Tieniti pronto, perché presto arriverà anche in Europa.

2 Heavy Rain Kokoro no Kishimu Toki N
PS3 NAMCO BANDAI AZIONE

3 Star Ocean The Last Hope International N
PS3 SQUARE ENIX GDR

4 Dante's Inferno Shinkyoku Jigoku Hen N
PS3 KOEI TECMO AZIONE

5 Monster Hunter Portable 2nd G ↑
PSP CAPCOM GDR

U.S.A.

1 BioShock 2 N
PS3 2K GAMES SPARATUTTO



Servivano le claustrofobiche atmosfere di *Rapture* e *Inferno* di Dante per scalzare *Modern Warfare 2* dal primo posto della classifica americana.

2 Dante's Inferno N
PS3 EA GAMES AZIONE

3 Call of Duty: Modern Warfare 2 ↓
PS3 ACTIVISION SPARATUTTO

4 MAG N
PS3 SONY SPARATUTTO

5 Star Ocean The Last Hope International N
PS3 EA GAMES AZIONE

EUROPA

1 Final Fantasy XIII N
PS3 SQUARE ENIX GDR



In Europa è di nuovo tempo di GdR, con l'ultimo kolossal Square Enix. L'era di *Modern Warfare 2* sembra ormai volta al termine.

2 Battlefield: Bad Company 2 N
PS3 EA GAMES SPARATUTTO

3 Heavy Rain N
PS3 SONY AVVENTURA

4 Call of Duty: Modern Warfare 2 ↓
PS3 ACTIVISION SPARATUTTO

5 Yakuza 3 N
PS3 SEGA AVVENTURA

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**



EVERYBODY'S GOLF 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**



NBA LIVE 09 **Prezzo budget**
» EA SPORTS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur senza introdurre novità rivoluzionarie, la simulazione cestistica di EA appassiona per il livello di realismo e la giocabilità. **VOTO 91**



PRO CYCLING 2009 **Prezzo budget**
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. **VOTO 75**

PICCHIADURO



DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie FF si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**



INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! **VOTO 84**



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Tutta l'emozione e il ritmo dell'anime in un picchiaduro abbastanza semplice e assai simile al predecessore. **VOTO 78**



SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**



TEKKEN 6
» SONY » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI



BEATERATOR
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**



BUZZ! QUIZ WORLD
» SONY » € 39,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il Buzz! più completo per PSP, giocabile anche online. **VOTO 89**



BUZZ! IL QUIZZONE NAZIONALE
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'intramontabile quizzone di casa Sony appare anche su PSP con domande squisitamente "tricolori". **VOTO 78**



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED **Prezzo budget**
» CAPCOM » € 14,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Una strepitosa raccolta che include una ventina di titoli storici Capcom. Consigliata a tutti i nostalgici. **VOTO 80**



ECHOCROME
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**



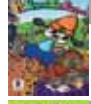
ECHOSHIFT **Nuovo!** **Prezzo budget**
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. **VOTO 81**



LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**



LOCOROCO 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**



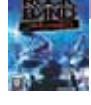
PARAPPA THE RAPPER **Prezzo budget**
» SONY » € 24,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Divertente come su PSone: peccato che, nonostante le nuove opzioni, sia sempre breve. **VOTO 83**



PATAPON 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS **Prezzo budget**
» VIRGIN PLAY » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. **VOTO 88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**

3 motivi per giocare a...

Echoshift

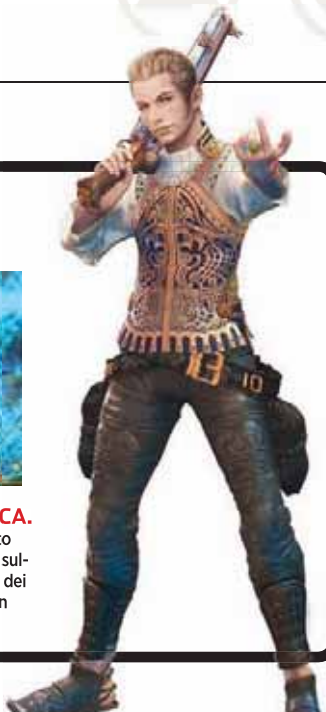


1. ESTETICA SURRE-ALE. RTornano i manichini, gli ambienti onirici e lo stile "metafisico" di *Echochrome*, arricchiti da effetti e colori psichedelici.

2. ENIGMI. Hai giocato *Ratchet & Clank: A spasso nel tempo*? Le meccaniche ricordano quelle delle sezioni di Clank: registra le tue azioni, combinalle e supera i livelli.

3. IL PREZZO. I titoli PSP hanno da sempre un prezzo vantaggiosissimo, ma un gioco venduto a 19,90 euro al lancio non si era mai visto!

3 motivi per giocare a... Final Fantasy XII



1. UN MONDO PULSAN-TE. Città enormi e popolate da decine di PNG, scenari vastissimi e sempre vari, scorci epocali: un viaggio indimenticabile...

2. CAST D'ALTRI TEM-PI. Pirati del cielo, principesse ribelli, guerrieri in cerca di riscatto... Vaan non convince appieno, ma il gruppo è più che interessante.

3. AZIONE FRENETICA. Il sistema di combattimento punta sull'immediatezza e sulla "pretattica", liberandosi dei turni e dei menu. FFXII è un "MMORPG offline".

PS2

BLACK
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il primo, grandioso sparattuto di Criterion, carico di sparatorie adrenaliniche ed effetti partecellari da urlo. **VOTO 84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari! **VOTO 90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Se il rock non è nelle tue vene e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco che fa per te. Pressochè uguale. **VOTO 91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non faticiamo a usare la parola capolavoro. **VOTO 95**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Da tempo ormai l'edizione PS2 della serie è una pallida ombra della sua sorella PS3. Riservato a chi fosse allergico a PES. **VOTO 68**

GOD OF WAR II Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. **VOTO 97**

GRAN TURISMO 4 Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come PES è il gioco di calcio. **VOTO 94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. **VOTO 99**

IL PADRINO
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide. **VOTO 87**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo. **VOTO 88**

KINGDOM HEARTS II Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. **VOTO 93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo. **VOTO 89**

MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2
» ACTIVISION » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Gli eroi Marvel tornano nella seconda, grande avventura d'azione per PS2. Poche novità, ma si lascia giocare. **VOTO 72**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra. **VOTO 96**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. **VOTO 86**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. **VOTO 92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Su PS2 la sfida PES-FIFA non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario. **VOTO 90**

RESIDENT EVIL 4 Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. **VOTO 95**

SECRET AGENT CLANK
» ACTIVISION » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Uno dei giochi di maggiore successo per PSP nel 2008 arriva anche su PS2, con la sua azione e il suo umorismo. **VOTO 84**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. **VOTO 92**

SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il survival horror di Konami ripropone quanto di buono aveva l'originale per PSP... ma aggiungendo poco altro. **VOTO 90**

SINGSTAR QUEEN Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
La serie SingStar aggiunge alla sua collezione 20 brani dei Queen, da "We are the Champions" a "Bohemian Rhapsody". **VOTO 85**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un platform di stampo classico ma di pregevolissima fattura, con un ambiente di gioco liberamente esplorabile e una gio- **VOTO 90**

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
» SIERRA » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il furioso mutante verde creato dal genio di Kirby e Lee torna a seminare distruzione sulla PS2. Un piccolo classico dell'azione. **VOTO 89**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità. **VOTO 80**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "..." per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL CAMEO + INASPETTATO

Moltissime serie hanno ospitato personaggi di altri universi, siano essi star del mondo reale, protagonisti di videogiochi o icone del cinema.



1 Phil Collins
GTA: VICE CITY STORIES | ROCKSTAR | 2007

2 Mega Man:
ONIMUSHA BLADE WARRIORS | CAPCOM | 2005

3 Indiana Jones e Han Solo
MERCENARIES | LUCASARTS | 2005

4 Michael Jackson
SPACE CHANNEL 5 | SEGA | 2002

5 Dante
VIEWTIFUL JOE | CAPCOM | 2004

I BAFFI + ARDITI

Prendi un personaggio insignificante, aggiungigli dei baffi bizzarri e ti ritroverai per le mani una faccia indimenticabile. Potenza dei mustacchi...



1 Ivo Robotnik (a.k.a. Doctor Eggman)
SONIC HEROES | SEGA | 2004

2 Master Onion
PARAPPA THE RAPPER 2 | SONY | 2002

3 Hulk Hogan
LEGENDS OF WRESTLING | ACCLAIM | 2002

4 Il grande Kalderasha
DRAGON QUEST VIII | SQUARE ENIX | 2006

5 Re del Cosmo
WE LOVE KATAMARI | NAMCO | 2006

LA GRAFICA + IMBARAZZANTE

Sì, è vero, la grafica non è tutto, quel che conta sono le idee, le meccaniche e chi più ne ha più ne metta. Basta non esagerare, però.



1 Carwash Tycoon
GESTIONALE | PHOENIX | 2005

2 Army Man: Green Rogue
AZIONE | 3DO | 2001

3 McFarlane's Evil Prophecy
AZIONE | KONAMI | 2004

4 Antz Extreme Racing
GUIDA | EMPIRE | 2002

5 Cricket 2004
SPORT | EA SPORTS | 2004



■ *Lost Planet 2* ti riporta sul pianeta E.D.N. III e riprende tutti gli elementi base del primo episodio.



PS3 AZIONE CAPCOM MAGGIO

Lost Planet 2

SCONGELATO, MA SEMPRE INOSPITALE

Sono trascorsi dieci anni dagli eventi narrati in *Lost Planet*, e il pianeta E.D.N. III ha subito diversi mutamenti climatici che ne hanno alterato in maniera rilevante l'aspetto: le distese ghiacciate del primo episodio hanno lasciato spazio (almeno parzialmente) a fitte foreste e paesaggi desertici, in cui prosegue la lotta tra la razza umana e gli Akrid, insetti giganti dall'indole non propriamente pacifica. Gli scontri per la conquista del T-ENG (energia termica fondamentale per la sopravvivenza) vedono protagonisti diversi personaggi, le cui storie saranno raccontate nei sei capitoli di *Lost Planet 2*. Proprio alla luce

di un cast ricco e variegato, la caratteristica peculiare del nuovo titolo Capcom sarà l'opzione multiplayer, che permetterà di vivere l'avventura in compagnia di amici dando vita a una vera e propria squadra che dovrà coordinare i movimenti e studiare le tattiche offensive e difensive. Sarà ovviamente possibile affrontare la modalità principale anche da solo, demandando la gestione dei propri alleati alla console, ma bastano pochi istanti di gioco per rendersi conto che le caratteristiche della struttura di gioco rendono l'esperienza decisamente più avvincente se affrontata in compagnia. ○

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONO

Azione ad alto ritmo per un gioco di sicuro interesse, che ha il suo punto di forza nelle modalità multiplayer competitiva e cooperativa.

SELEZIONE PERSONAGGIO



■ *Lost Planet 2* è suddiviso in sei capitoli. Nei primi cinque utilizzeremo diversi personaggi, che si riuniranno per il gran finale.

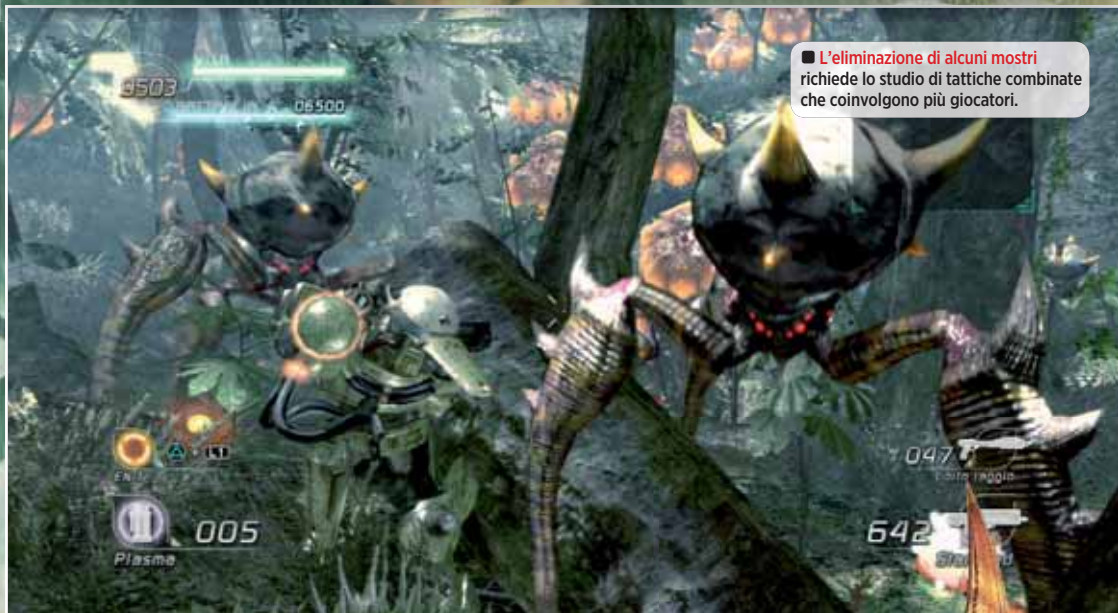
■ Oltre alla modalità cooperativa, sarà possibile sfidare altri giocatori in classici scontri competitivi.



■ **Lo scorrere del tempo ha portato a mutamenti climatici** che hanno radicalmente mutato l'aspetto di E.D.N. III.



■ **L'importanza dell'aspetto cooperativo** rende *Lost Planet 2* un titolo che offre il meglio se giocato in compagnia di amici.



■ **L'eliminazione di alcuni mostri** richiede lo studio di tattiche combinate che coinvolgono più giocatori.



Una delle caratteristiche più interessanti di questo secondo titolo della serie *Lost Planet* sono sicuramente le nuove opzioni di gioco in multiplayer.

» IL PERICOLO È IL MIO MESTIERE

Una delle caratteristiche principali di *Lost Planet 2* sarà la presenza di gigantesche creature nemiche



■ **IN UNA BOTTE DI FERRO.** Per sconfiggere alcuni nemici è indispensabile l'utilizzo di giganteschi mech e mezzi corazzati.

che, a cadenza regolare, metteranno a dura prova l'arsenale e le capacità di tutti i protagonisti.



■ **GROSSO COME UNA CASA.** Gli scontri con alcuni mostri giganteschi sono tra i momenti più spettacolari del gioco.

» SOMIGLIA A...



LOST PLANET

Primo capitolo della serie, in cui approdiamo per la prima volta su E.D.N. III e facciamo la conoscenza degli Akrid.



RED FACTION GUERRILLA

Il distruttivo titolo *Volition*, anch'esso ambientato su un altro pianeta, offre una struttura open world e missioni divertentissime.

■ Eseguiti attraverso un libro magico, gli incantesimi possono essere caricati per incrementare il loro potere offensivo.



PS3 CAVIA GDR/AZIONE 23 APRILE 2010

Nier

NON SOLO COMBATTIMENTI E PIATTAFORME

Inizialmente ritenuto un classico gioco d'azione, *Nier* si sta rivelando un titolo più complesso di quanto le prime informazioni suggerissero. Duelli e salti tra piattaforme, infatti, non saranno le uniche attività che il nerboruto protagonista *Nier* sarà chiamato a svolgere per salvare la sua adorata figlia. Seguendo la tradizione dei giochi di ruolo di Square Enix, *Nier* garantirà un'ampia personalizzazione del protagonista, con la possibilità di modificarne l'equipaggiamento e di potenziarlo collezionando rune da applicare alle armi. Un'attività da praticare principalmente nei centri abitati, dove potrai acquistare nuove attrezzature, dialogare con gli altri personaggi e accettare missioni secondarie utili per guadagnare denaro. Allo stesso scopo potrai partecipare a diverse attività secondarie, come costruirti una casa, coltivare terreni, distillare pozioni e persino pescare. All'esterno delle città ti attenderanno la maggior parte dei pericoli, che potrai tuttavia affrontare con la collaborazione di un compagno gestito dalla CPU, la cui identità varierà diverse volte nel corso del gioco. Dove il titolo Square Enix al momento non convince è nella realizzazione tecnica, specie per quanto riguarda la direzione artistica e l'erratica gestione delle inquadrature. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA

Nier sembra offrire un promettente mix di azione e varietà. Speriamo risolvano per tempo i problemi tecnici palesati dalla beta.

■ *Nier* sarà affiancato nel gioco da diversi coprotagonisti, tra cui spicca un ermafrodito piuttosto sboccato.

■ Intitolata *Nier Replicant*, la versione giapponese del gioco avrà un protagonista più giovane e uno stile grafico più adatto ai gusti nipponici.





■ I mostri ombra presenti nel gioco sono frutto involontario di un esperimento originariamente destinato a curare una grave malattia.



Ha! These foes are hardly worthy of our steel!
Grimoire Weiss

■ Potrai assegnare ai tuoi gregari semplici comandi, come assumere un atteggiamento offensivo o difensivo.

Nelle città potrai partecipare a diversi sottogiochi, come costruirti una casa, coltivare terreni, distillare pozioni e persino pescare.

» SOMIGLIA A...



RESONANCE OF FATE

Un GdR ad ambientazione fantascientifica con protagonisti accattivanti e una meccanica originale.



DEMON'S SOULS

Un complesso sistema di creazione del personaggio unito a un'elevata difficoltà lo rendono un GdR per professionisti.

PS3 HIT MAKER GDR/AZIONE IMMINENTE

Last Rebellion

UN GDR NIPPONICO PER SOLI FAN

Nonostante i pessimi risultati di critica e pubblico ottenuti in Giappone e negli Stati Uniti, Tecmo Koei ha deciso di distribuire in Europa l'ultimo GdR sviluppato da Hitmaker, casa nipponica di basso profilo da non confondersi con lo studio Hit Maker/AM-3 di Sega. Caratterizzato da una struttura per molti versi tradizionale, *Last Rebellion* si distingue principalmente per il suo sistema di combattimento a turni che obbliga a colpire le parti del corpo degli avversari secondo precise sequenze. Una volta che questi punti sono paralizzati, è necessario bersagliarli con incantesimi per poi intrappolare i nemici per evitare la loro resurrezione. Singolare anche la trama, incentrata su una battaglia tra due divinità che sconvolge l'equilibrio tra la vita e la morte, portando i defunti a uscire dalle loro tombe. Similmente ad altre produzioni di Nippon Ichi Software, *Last Rebellion* è un titolo tecnicamente arretrato, tanto da sembrare prodotto per la precedente generazione di console. Limitazione che tuttavia potrebbe non dissuadere dall'acquisto chi è "affamato" di giochi di ruolo nipponici. ●

» SOMIGLIA A... BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA



■ Se i mostri non vengono intrappolati una volta sconfitti, rinascono più forti di prima.



■ Non mancheranno boss giganteschi da abbattere colpendo i loro punti deboli, spesso con l'aiuto di Filena.



■ Il gioco offrirà anche quattro modalità multiplayer sulla cui natura, però, Tecmo mantiene il riserbo.



■ I poteri canini di Shadow sono rappresentati con suggestivi effetti grafici.



■ L'elevata resistenza dei nemici e la loro costante superiorità numerica rendono obbligatorio l'utilizzo frequente del sistema di copertura.



■ Jack possiede diverse tecniche di combattimento corpo a corpo con cui può contrattaccare e bloccare i colpi degli avversari.



PS3 VOLATILE GAMES AZIONE IMMINENTE

Dead to Rights Retribution

RITORNA IL CLONE CINOFILO DI MAX PAYNE

Jack Slate e il suo fedele Shadow ritornano a Grant City in un sequel sviluppato da Volatile Games, divisione di Blitz Games Studios specializzata nella realizzazione di giochi "maturi" e responsabile, nel lontano 2006, della discutibile trasposizione videoludica del film "Le Iene". Strutturalmente il gioco seguirà l'impostazione dei precedenti capitoli, l'ultimo dei quali risale a cinque anni fa, ovvero una sequenza lineare di sparatorie alternata a sporadiche fasi stealth. In queste ultime scene utilizzerai esclusivamente il cane del protagonista, la cui estrema vulnerabilità ti costringerà ad assumere un basso profilo, sfruttando i sensi affinati dell'animale per individuare anticipatamente le guardie, così da evitarle o neu-

tralizzarle in silenzio. La restante parte del gioco seguirà i dogmi degli sparattutto in terza persona, compresa la possibilità di proteggerti dietro ripari danneggiabili, di eseguire una serie di tecniche per il combattimento ravvicinato e di utilizzare un effetto "bullet time" da caricare eseguendo combinazioni di attacchi. Un titolo immediato e pieno d'azione, ma anche potenzialmente molto ripetitivo, a meno che Volatile Games non ci riservi qualche sorpresa... ●

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA

Uno sparattutto in terza persona dall'alto tasso di violenza, ma che non sembra avere i numeri per impensierire i nuovi Max Payne e Kane & Lynch.





■ La modalità **Hardcore** strizza l'occhio agli appassionati delle simulazioni di guida consentendo di correre senza armi.



■ **Non farti ingannare** dalla grafica realistica: *Blur* è un gioco di guida che mira al puro divertimento.



■ Il **multiplayer in locale** potrà essere affrontato da quattro giocatori contemporaneamente mediante split screen.



■ **Nuove modalità di gioco** verranno sbloccate quando la comunità di giocatori online raggiungerà determinati risultati.



■ **Un po' come in WipEout**, dovrai imparare a utilizzare armi e potenziamenti al momento giusto.

PS3 GUIDA ACTIVISION 28 MAGGIO 2010

Blur

TRA L'AUTOSCONTRO E IL SOCIAL NETWORK



■ L'ampio parco auto è composto principalmente da vetture reali utilizzate su licenza di noti marchi quali Dodge, Corvette, BMW e Lotus.

Seguendo la tradizione della sua storica serie, *Project Gotham Racing*, Bizarre Creations ha creato per Activision un gioco di guida che abbandona ogni pretesa simulativa per offrire ai suoi giocatori puro intrattenimento. Scegliendo tra 50 modelli di auto differenti, potrai sfidare fino a 20 avversari contemporaneamente in gare senza regole, dove per battere i tuoi rivali potrai fare uso di armi e potenziamenti recuperabili lungo il percorso. Similmente a *Mario Kart* e *WipEout*, potrai acquisire vari tipi di bonus, facilmente identificabili dalla forma dell'icona: scudi, mine,

fulmini e globi d'energia che vivacizzeranno la gara con spettacolari effetti pirotecnici, generando un accattivante contrasto con il realismo visivo della grafica del gioco. La caratteristica più innovativa di *Blur* saranno tuttavia le numerose funzioni da rete sociale integrate nei menu, grazie alle quali potrai personalizzare le gare, contattare gli amici, organizzare campionati e altro ancora, espandendo all'infinito la sua longevità. Un titolo potenzialmente in grado di reinventare il concetto di gioco di guida online. ●

»PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Una miscela tra *Project Gotham*, *Mario Kart* e Facebook che promette un'elevata giocabilità unita un'ampia selezione di modalità di gioco.



■ **Skate 3** ripropone l'intuitivo sistema di controllo tipico della serie, migliorato con nuove acrobazie, e una splendida grafica.



■ Grazie a un eccellente editor di **personaggi** potrai creare e personalizzare il tuo skater in ogni dettaglio.



■ **Abbandonata (New) San Vanelona**, **Skate 3** sposta la serie nelle strade di Port Carverton, un altro paradiso per skater.



■ Il gioco includerà una **modalità cooperativa** in cui potrai unirti ai tuoi amici e affrontare altri gruppi di giocatori.

PS3 EA GAMES SPORT IMMINENTE

Skate 3

LO SKATE CAMBIA ARIA

Dopo il flop di *Tony Hawk RIDE* negli USA (probabile causa del suo mancato arrivo in Europa), il modo migliore per lanciarti in spettacolari evoluzioni a bordo di uno skateboard sulla tua console si riconferma l'eccellente serie *Skate*, di cui è in arrivo il terzo capitolo. EA Black Box ha cercato di evitare il "già visto", arricchendo il titolo con una serie di novità che si andranno a combinare con le caratteristiche migliori dei due precedenti *Skate*. Tra le più interessanti la promettente modalità cooperativa, che ti permetterà di unirti ai tuoi amici per mettere su un gruppo di skater, che potrà competere con altri gruppi. Da solo o in compagnia, dovrai comunque affrontare

il migliori skater per arrivare fino in fondo alla modalità principale. Il tutto sullo sfondo di una città tutta nuova, Port Carverton, un autentico paradiso per i maniaci della tavola a rotelle, nella quale potrai lanciarti in acrobazie di ogni genere (tra cui alcune completamente nuove). Il tutto con un sistema di controllo estremamente intuitivo. Se ti piacciono gli sport urbani, hai un appuntamento a maggio. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

L'ottimo sistema di controllo di sempre, unito alle interessanti novità, rende *Skate 3* un titolo appetitoso per gli appassionati del genere.

Just Cause 2



Distruttivo, svagato e ironico, *Just Cause 2* offre una dimensione del divertimento che nessun'altra avventura open world può vantare...

» Il volo di Rico

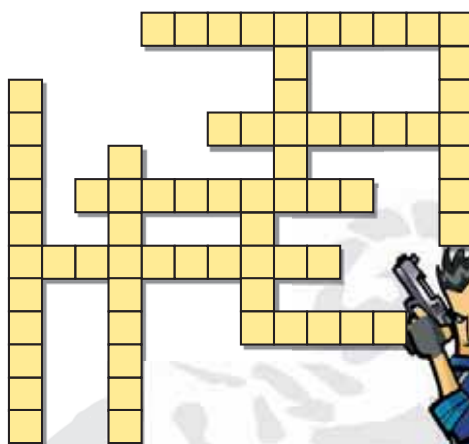
È arrivato il momento di dare un'occhiata in cielo e verificare da quale aereo si è lanciato Rico Rodriguez. Avanti allora, dicci quale dei tre aerei ha trasportato il nostro eroe sull'isola di Panau, teatro dello splendido *Just Cause 2*.



Soluzione:

» Cruciverba ribelle

Per poter risolvere quest'avventura, Rico Rodriguez dovrà impadronirsi di ogni veicolo che troverà sull'isola di Panau. Per poter utilizzare tutti questi mezzi, però, dovrai trovare il loro giusto posto nella griglia sottostante... riuscirai a metterli tutti al loro posto nel nostro cruce-garage?



Parole da inserire:
MOTOSCAFO - MOTOCICLO
BICICLIETTA - CANOA
AEREO - AUTOBLINDO -
CACCIA - CARROARMATO
MACCHINA - ALIANTE



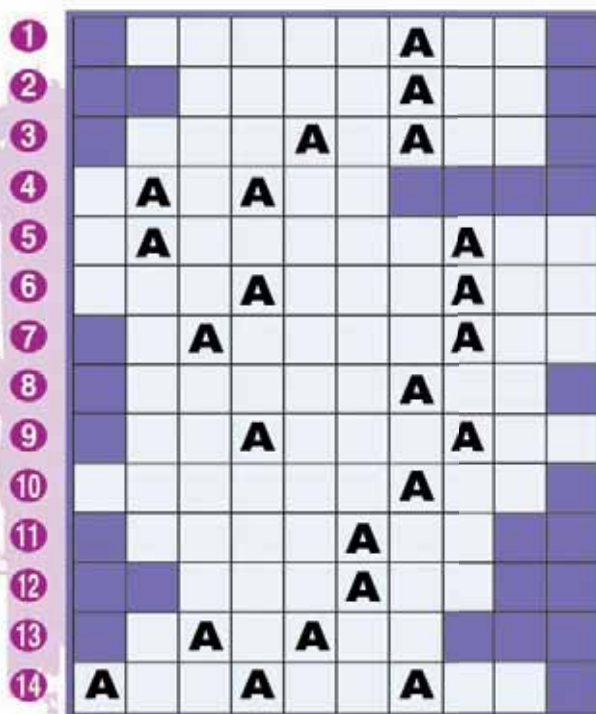
» Humour



» Avventura con i... sinonimi

Rico Rodriguez è dotato di abilità e carisma, ma non è tutto: sottovaluti l'importanza della materia grigia! Vediamo come te la cavi con i sinonimi: sostituisci, a ogni parola, un sinonimo, in modo che si inserisca nella griglia a fianco... e ti diamo anche un aiutino.

- | | |
|---------------|----------------|
| 1 DOCUMENTARE | 8 EVITARE |
| 2 COPIARE | 9 ERRARE |
| 3 OFFRIRE | 10 ORDINARE |
| 4 SCENDERE | 11 MIRARE |
| 5 NARRARE | 12 BORSEGGIARE |
| 6 INTIMIDIRE | 13 PULIRE |
| 7 TRUFFARE | 14 AMPLIARE |



SERVIZIO CLIENTI

☎ 199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 - 18.00

☎ 199.50.00.05* sempre in funzione

@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)

Distributore: Parrini & C. S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9
00060 Formello (Rm)

 Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento. Certificato UNI EN ISO 14001 - N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Aprile 2010

© 2009

Axel Springer España S.A. - All rights reserved.

Published from PlayMania

with the permission of Axel Springer España S.A.

Reproduction in any manner in any language in whole or in part without prior written permission is prohibited.

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
20
MAGGIO

» ESCLUSIVA

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Dobbiamo davvero dire altro? Il personaggio più amato, il game designer più imitato, uno dei giochi più atteso dell'anno. Il vero quinto capitolo della saga è solo su PSP, e tra un mese ti sveleremo tutti i suoi segreti.

» REPORTAGE

IL FUTURO DEGLI SPARATUTTO

Da *Crysis 2* al reboot di *Medal of Honor*, passando per *Bodycount* e il nuovo *Ghost Recon*, un completo reportage sui titoli più interessanti in arrivo.

» GUIDE E TRUCCHI

FINAL FANTASY XIII E HEAVY RAIN

La seconda parte del nostro inserto speciale su *Final Fantasy XIII*, e in più una guida con tutto quello che devi sapere per vedere tutti i finali dell'avventura più interessante dell'anno, *Heavy Rain*.

» REPORTAGE

DEAD RISING 2

Più zombie, più sangue, più armi: siamo volati in Canada per provare il sequel di *Dead Rising*, uno dei titoli Capcom più attesi per PS3.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)